新交流平台《电软》官方博客正式开张！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.279

电子游戏软件

业内专访

KONAMI副社长北上一三

谈E3之后的游戏界发展

关注宅文化

伪宅赤银

红魔馆

E3新作报道

漫画英雄VS Capcom 3

黄金太阳 黑暗黎明/恶魔城 暗影主宰

刺客信条 兄弟会/摩托风暴

末日启示/Wii Party

荣誉勋章/寄生前夜3

战神 斯巴达之魂

战争机器3

特别策划

次世代辉煌的背后

游戏机与电脑的恩恩怨怨

虚拟与现实，两个世界杯！

E3专题报道汇总

任天堂新掌机3DS周身探秘

新Xbox360瘦身登场

三大厂商展前发布会酷评

2010年7月 总279期

ISSN 1006-5032





Electronic Entertainment Expo. 2010
2010年电子娱乐展览会



E3的舞台

经过了前几年展会规模缩减等波折，如今的E3展终于又重回了昔日的辉煌。而洛杉矶会展中心，依然是全球玩家一同见证历史的舞台。这里总建筑面积为50000平方米，整个展览跨越五个大厅。会展中心占地两个街区，和NBA球队洛杉矶湖人队的主场斯台普斯中心分享一个街区。展会的五个大厅分别为：肯提亚厅（Kentia）、迫提厅（Petree）、南厅（SouthHall）、交流厅（ConcourseHall）和西厅（WestHall）。一般来说，发行商们都会尽早订下一个引人注目的摊位，并花费重金来进行装饰，以期能够为自家产品做足声势。

E3的两个特点就是吵闹和忙碌。每个摊位都竭力要吸引玩家的眼球，通常什么手段都会用上，当然还包括那些搔首弄姿的Show Girl们。不同的商家会使用不同的手段来突出自己的特色，每个受到关注的摊位前面都会排起一长串的人，那场面是非常壮观的。

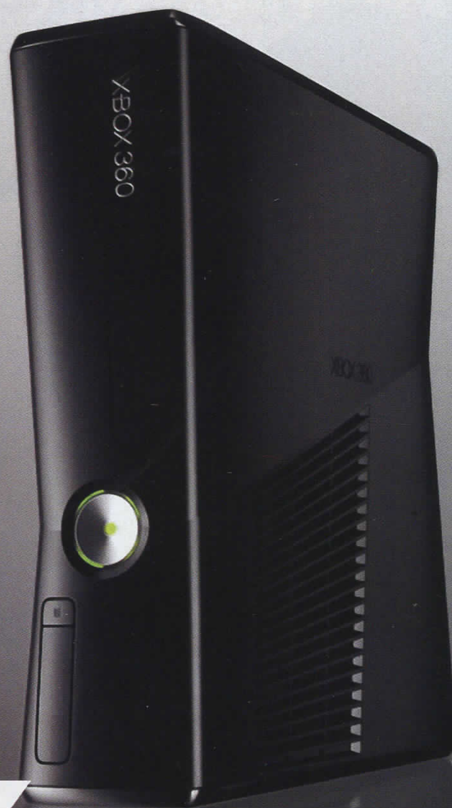
交流厅、西厅和南厅是通过一个小厅连接在一起的。在这个全钢化玻璃的小厅里面会进行注册、行李分拣和其他一些周边工作。交流厅会把四个摊位作为主打，另外加上一些媒体所处的区域。在交流厅里面，有个巨大的落地窗墙可供人们欣赏洛杉矶城的美景。

南厅是E3展中最大的展厅，也是通常的主厅。微软和其他一些西方的开发公司都会选择南厅作为自己的基地。肯提亚厅和迫提厅大厅是最小的，前者用来让硬件厂商展示自己的产品，后者一般是小公司的集散地。西厅的主要展商来自亚洲。任天堂和索尼一般都会选择西厅。一些游戏的门户网站也愿意设立在这里，因为这样一来他们就可以方便地采访各个厂商最新的信息。

洛杉矶会展中心是美国甚至全球玩家心目中，一年一度的“圣地”。以下的时间，就请大家跟随我们的报道，完成这次游戏的朝圣之旅吧。



F-117 夜鹰
Nighthawk



Here For Today
Ready For Tomorrow

新Xbox
薄版隆重登场

关键词：小、烤漆、触碰、无线、USB、安静、时尚、夜鹰战机



众望所归 全新薄版 Xbox360发布

在本届E3大展微软的展出中，最耀眼的瞬间，最动人的时刻，无疑是Xbox360新版的发布。当主持人宣布Xbox360新版发布的时候，全场热血沸腾。回归一代的造型设计，感觉上更有“X”的风格。体积相对以前小了很多。那么这个众所期待的新主机到底有什么过人之处呢？接下来就跟随我们的脚步，一同瞻仰一下全新的Xbox360。



凸显的科技

新旧Xbox360差异的数据对比

新版XBOX360全面进化到40nm,而且将全部三颗芯片封装在了一起，并且盖上了散热顶盖。这样做不但可以简化主板设计，散热也更方便，只需要一块散热底座和一个风扇即可。而更详细的不同，在开机速度方面，新版XBOX360主机的开机速度为17.2秒，而旧版的XBOX360开机速度为21.2秒。其次新版XBOX360在运行游戏时非常安静，相对以前来说算是较大的改进了。新版XBOX360内置802.11n WiFi 规格无线，如果你家AP够好，联机Live的速度将会更快。新版硬盘直接提升到250GB，相对于先前硬盘最高容量只有120GB，算是增加了不少。USB槽也增加到了5个，还有就是对应Kinect的专用槽。



回归本质的经典设计

夜鹰战机来临

看到新版Xbox360的第一眼，便着实让我们惊喜了一把。相比之前“强壮”的身躯，这次改版之后果然健美了很多。无论是从烤漆界面还是触碰按钮，都可以说是精彩绝伦的点缀。而更靠近光盘箱的电源按钮也处在黄金比例的位置，这样从正面看来会觉得更加舒服，也丝毫不会有突兀感。新版Xbox360并不是以前方方正正的造型，而是采用斜对称的“细腰”设计，这样回归一代的造型设计，感觉上更有“X”的风格，这样智慧的设计看上去丝毫不显得呆板，更小的体积更加具有时尚的动感。而电源按钮也取消了四盏灯的设计，变成一盏灯，也就是说，新机器再出现问题就不是“3红”了，而是变成“1红”，也不知是喜是悲。



更小的体积高档的设计

相对厚板Xbox360，应该说新版Xbox360只在高度上有所下降，而厚度去没有减少多少，这或许也是微软官方坚持不将新版命名为Slim的原因吧，尽Slim早已被业界认可。在手柄方面，也和主机一样变成了完全的黑色。



全新的体感时代来临

Kinect，就是之前微软以“Natal”为代号开发制作的体感系统。与Wii的“双节棍”和Sony的“PS Move”都不同的是，它没有自己的手柄，而是通过Kinect扫描人体，机器就可以认出人的一些列动作了。

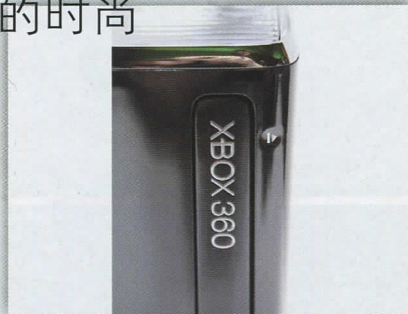
到底谁是真正的Slim?

我们在和厚版Xbox360对比的同时，也顺便比较了一下与PS3的区别，当然只限于外形上。大家通过图可以看到，在厚度上，两者仿佛不分伯仲，而在长度上，由于PS3有着明显的“两部分”，稍显长一些。



触摸神武简约的时尚

新版Xbox360采用了和PS3一样的触碰式按钮，无可否认，这已经成为了时代的潮流，更简约更时尚，通过的黑色也让“简单上升到了极致”而在光驱标志的设计上，XBOX360的标示也从右侧换到了左侧，而且仿佛也略大一些。



万众瞩目的次世代新掌机3DS 本次E3轰然登场



任天堂最新掌机 率先公布机能 裸眼3D视觉效果

本次E3最令人瞩目的莫过于3DS的发表了。从任天堂拿出的样机数据来看，新的3DS与以往的DS系列外形变化并不太大，但将主机打开其内部却大为不同。首先是上下屏分辨率加大为400×240与320×240，下屏保持触摸的基础上上屏加入了可调节的裸眼3D模式。这不能不说又是一场“革命”，虽然其他厂商的3D对应作品也宣布在高清平台上开发，但那毕竟是需要对应3D电视以外戴上专门的眼镜才能实现，而裸眼3D游戏界目前还仅此任天堂一家！除此之外，3DS在网络通信功能上也有所加强，新的无线联网支持在待机状态下与擦身而过的玩家进行数据交流，并自动从网络节点下载各种服务与信息支持。游戏卡带方面也有所进化，尽管大小尺寸与原来的DS卡带几乎没有变化，但已确认发布时的最大容量支持2GB，这一数据甚至超过了现在PSP用UMD光碟的最大容量。而3DS的进化还不止这些，外部新增为两个摄像头，支持拍摄3D相片，以及系列第一次加入摇杆，此外还有许多看不见的改变，动作感应、旋转感应等等。相信3DS真正发售的时候，在它目前公布的机能之外还会给我们带来更多的惊喜。当然，最大的惊喜还是要靠各个游戏公司的创意来为我们制造。

3DS 规格参数

尺　　寸	长约134mm、宽约74mm、高约21mm（合盖状态）
重　　量	约230g
上 屏 幕	3.53英寸 拥有裸眼3D机能的宽屏液晶屏幕分辨率800x240像素（将宽800像素令左右眼分别观测其中400像素，可借此实现立体表示）
下 屏 幕	3.02英寸，具有触摸机能，分辨率320×240像素
摄 像 头	内侧摄像头×1/外侧摄像头×2，分辨率皆为640x480（30万像素）可拍摄3D相片
无线通信	2.4GHz、支持联机对战，支持WiFi(预定支持IEEE802.11，采用保密性强化WPA / WPA2)无需操作，待机状态下可以自动与同类机体进行数据交换，并从 互联网自动 获取信息支持
操作输入	A/B/X/Y键、十字键、L/R键、开始键/选择键、摇杆(可360度方向输入)、触摸屏、内藏麦克风、摄像头、动作感应装置、旋转感应
其它输入	3D控制…可以控制3D显示的立体深度、HOME键…可以呼出主机内置的机能、无线开关…游戏中也可以关闭无线机能、电源键
接　　口	游戏卡槽、SD记忆卡槽、交流电源接、充电接、耳机接
声　　音	上屏左右侧的立体声喇叭
触 摸 笔	可以伸缩（最长约10cm）
电　　池	可充电锂电池
游戏卡带	任天堂3DS专用游戏卡，与DS卡带同样大小，发售时容量最大为2GB



新一代掌机更加进化的DS 裸眼3D与加强的通信功能





任天堂第一方参展作品

- 新光神话 帕尔蒂娜之镜
- 任天狗+猫
- 马里奥赛车
- 飞行俱乐部
- 动物之森
- 星际火狐64 3D
- 钢铁潜航
- 纸片马里奥
- 塞尔达传说 时之笛3D

登陆预定作品公布 强大的第三方阵容

由于任天堂强大的号召力，以及3DS独特的魅力，加之抢先公布没有竞争对手的现在，N3DS获得了极为豪华强势的第三方软件阵容，各大游戏开发厂商现已公布的预定登陆3DS作品数已经超过70多款。从CAPCOM的《生化危机 启示录》、《超级街霸4 3D》到KONAMI的《合金装备索利德食蛇者3D》、《胜利十一人》以及LEVEL5的《雷顿教授》等等，或是名作复刻，或是系列新作，无不使玩家充满期待。其中任天堂本家更是不遗余力，第一方参展阵容大作云集，其中名作《塞尔达传说时之笛》的复刻更是吸引人眼球。虽然不排除其中的部分乃是厂商保持着暂时占住席位的静观态度，等到开发环境更为成熟再为出力。究竟各开发团队能够怎样程度活用3DS的裸眼3D机能，做出如何惊艳的视觉效果，相信只有等3DS发售的时候由各位玩家亲眼来验证了。







目前确定发售颜色 黑、红、蓝、橙、紫五色



←3DS采用与DS同样尺寸的卡带，而最大容量是2GB。

↓以下是3DS上屏幕与现今主流掌机屏幕大小对比。

iphone480×320

PSP480×272

3DS 400×240

DS 256×192

第三方厂商预定登陆作品

厂商	作品
Activision	DJ英雄3D
AQ INTERACTIVE	3D忍者
ATLUS	世界树迷宫系列作品
	真女神转生系列
	女神异闻录系列
	真女神转生 恶魔生存者
Capcom	生化危机 启事录
	超级街霸4 3D 版
EA	FIFA系列作品
	劲爆美式橄榄球系列
	模拟人生 3
Gameloft	沥青都市
Harmonix	音乐游戏[名称未定]
HUDSON SOFT	炸弹人系列
	十项运动系列
	穿越迷路系列
KONAM 1	职业棒球系列
	魂斗罗系列
	青蛙过河系列
	合金装备SOLID 食蛇者 3D “裸蛇版”
	胜利十一人系列
LEVEL5	雷顿教授 奇迹的面具[暂定名]
Majesco Entertainment	吸血莱恩 圣骸布
	男孩与软泥
	脸部快摄 相片完成
	狮子的尊严 塞勒格提国家公园大冒险
	马萨·斯图尔特
	仙境娱乐公园
Marvelous Entertainment	牧场物语3D[暂定名]
Take-Two Interactive	嘉年华游戏系列
SQUARE ENIX	代号 陆行鸟赛车3D[暂定名]
	勇者斗恶龙系列
	最终幻想系列
	王国之心系列
NAMCO BANDAI Games	龙珠系列
	高达系列
	吃豆人与大蜜蜂
	山脊赛车系列
	超级机器人大战系列
ROCKET	疯狂城市GP
	VS机器人对战
SEGA	索尼克系列
	超级猴子球系列
TECMO KOEI GAMES	死或生3D[暂定名]
	真·三国无双系列
	忍者龙剑传系列
	战国无双3D[暂定名]
TOMY	可爱的丽莎3D
	火影忍者 疾风传系列
THQ	颜料宝贝2
	功夫熊猫2 毁灭爆弹
	漫画英雄超级战队 无尽的圣铠
	马达加斯加的企鹅
	穿长筒靴的猫
	黑街圣徒 急速驰骋
Ubisoft	刺客信条 失落的遗产
	巨龙之战 恐龙打击
	极道无间 变节者
	好莱坞61
	幽灵行动系列
	分裂细胞 混沌理论
Warner Bros	蝙蝠侠系列
	乐高系列

GAME SOFTWARE
电子游戏软件

ET_MAX[奥斯丁] 制作

VOL.279 2010 July



封面图：漫画英雄VS Capcom 3

CONTENTS

E3 专题报道汇总 REPORTS







GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS







固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

本刊声明

E3 SONY 索尼发布会

文／猴子

跑步进入3D时代的SONY

在索尼的发表会上，SCEA的总经理兼首席执行官Jack Tretton刚一登台，就用冷笑话把前一天微软的发表会揶揄了一番："今天大家不用扎堆排队看演示，也不用穿着披肩（微软发表会上入场者穿戴的白色雨披一样的东西），我们只是用比较普通的风格召开这次发表会。"结果引发了全场爆笑。尽管微软花费了诸多苦心设计了一次与众不同的"Kinect"发表会，但是SCE显然对这些花样翻新的表演方式不屑一顾。为什么呢？大概是因为他们相信，微软能给人们带来惊喜，SCE也一样可以做到吧。



随后上台演讲的是SCE的总经理兼集团CEO平井一夫。他的基调演讲言简意赅，不但对自社的产品充满自信，而且将SCE和整个SONY公司联系到了一起。"索尼是唯一一家能够为你提供从数码相机到家居产品的各种电器的娱乐公司。我们一直在追求游戏的有趣性和技术的创新。这次我们推出了技术融合的新的产品，那就是3D游戏。"

平井氏向与会者透露，出荷量达到3500万台的PS3，无论新旧机型，都对应3D娱乐功能。在全世界范围内，PS3已经成为普及率最高的对应3D视觉功能的游戏机。他宣布，到2011年3月，将会有20部以上的对应3D表现的游戏被开发出来。

一般来说，在这样的发表会上，都会宣布一些在会后即刻发售的新游戏，这次也不例外。本次宣布发售的新作全部对应3D视听功能，包括射击游戏《SUPER STAR DUST HD》、动作游戏《PAIN》、赛车游戏《摩托风暴 太平洋漂移》和《WIPEOUT HD》，这些游戏都可通过美服PSN购入。

对于这些3D游戏的推出，平井氏充满自信，他对观众们说："立体视觉的游戏，将在PS3平台上实现标准化。"在这些对应3D立体的新作中，有不少都是冲击力极大的作品，其中最抢眼的一部当然非《杀戮地带3》莫属。为了演示该游戏的影像，会场为所有观众预备了3D眼镜，随后全场黑灯，立体投影的屏幕从上方降下，在场的人们都看到了对应3D立体的游戏影像。自从《阿凡达》走红之后，人们对于3D电影的兴趣与以前相比大为增加，这次居然可以亲眼看到可以玩的游戏也3D化，在场的观众们忍不住发出了激动的欢呼声。的确，以第一人称视点为主体的游戏，在实现了3D立体化之后，会使玩家产生相当深刻的投入感，而且在游戏画面中，应该往何处走，应该在哪里藏身，应该攻击哪个敌人，这一切问题都随着游戏的完全3D化而显得非常容易了。对于玩家们来说，游戏3D化的意义不只是一个技术的提升，他们以后可以在PS3的每部大作中，都体会到《阿凡达》一样的震撼感觉。

除了《杀戮地带3》之外，公布的对应3D的游戏作品还有《摩托风暴 启示录》、《怪盗史莱库巴合集》、《GT赛车5》、《孤岛危机2》、《真人快打》、《肖恩怀特滑雪》、《幽灵行动 未来战士》、《电子争霸战：进化》、《NBA2K11》等作品。

说实话，3D电影这个东西其实是早有推出的了，国人对于戴眼镜的立体电影的记忆可以追溯到上世纪的80年代。随着IMAX3D的普及，以及划时代的3D电影《阿凡达》的上映，3D在2009年的年末一下子火爆起来，很多影院排队买票的人群甚至比春运时候的火车站售票处的人都多。虽然3D的流行多少有点人云亦云的感觉，但是3D视听的普及，以及被提到了日程上。在这种情况之下，SCE在新作中大量追加3D内容，自然是大势所趋。

技术的SONY在3D开始普及的时代，提前洞察出大众娱乐的倾向，随后迎合这一倾向，用自己熟练的技术展开攻势，说起来应该算是比较有眼光的了。尽管由立体眼镜实现的3D并不能被所有人接受（例如单眼失明或者两眼视力差别太大的人，就无法通过3D眼镜欣赏到这一了不起的景观），不过3D从去年流行到现在，毕竟还是有大票观众支持的。如何把这些观众变成玩家，是SCE目前在考虑的事情。不管怎么说，今天的索尼已经能够很好地掌握3D影像的技术了，所以在今后一段时间之内，SCE成为3D视听电视游戏的领军角色，应该不成什么问题。



唯一能够给索尼的3D带来威胁的，只有任天堂的3DS。和必须戴眼镜才能看清楚的索尼3D不同，任天堂使用的是裸视三维立体成像技术。该项技术神奇到无法用正常的视频设备区拍摄和播放影像，所以任天堂才想出"Showgirl+实机试玩"这么抢眼的点子来。而且任天堂在宣传的时候故意加入了"扔掉3D眼镜"的画面，而SCE的宣传片中的玩家却拾起眼镜戴在了自己头上。真不知道任、索两家是真的心有灵犀呢，还是故意对着干。

不过，3DS虽然强大，但是毕竟是掌机。而SCE的3D技术目前都是给电视游戏主机的。两者看起来似乎没有什么冲突，其实不然。要知道，从2006年开始，游戏界逐渐从电视主机为主导进入了一个以掌机为主导的新的市场秩序之中。任天堂依靠NDS打赢了翻身仗，SCE也依靠PSP在PS3疲软的危急时刻化险为夷，这都显示出了掌机市场的重要性。所以，依靠崭新技术引领掌机时尚的3DS，在未来掌机市场继续称霸的可能性很高，从现在苹果随身产品的普及，可以看出玩家们对于掌上娱乐的兴趣比以前更大了。因此，拥有三维立体技术的3DS，对玩家的影响，估计就像《搞笑漫画日和》里面的"我擦勒闹不住菇"对松尾芭蕉老湿的影响一样。3DS承继NDS的辉煌，在将来市场称霸并非全无可能，所以SCE单纯依靠戴眼镜的3D技术能够继续吸引玩家们到什么时候，也将成为一个值得平井和他的朋友们好好思考的一个问题。

SCE年度唯一新硬件：PS Move

在三大发表会中，SCE的发表会所提供的有价值的东西是最少的。没有新型号的主机公布，有的只是从去年就开始宣传的体感操作周边和以现行的PS3、PSP主机的众多软件阵容。应该说，SCE这次准备的东西其实不少，但是像3DS那样能够令全场观众们为之虎躯一震的全新硬件，可以说是没有。如果非要说索尼的展会上有什么划时代的东西被推出的话，大概只能说一说PS Move了。

从最初看到PS Move的实际样子的时候，笔者就在怀疑这个东西到底和Wii的遥控器有什么区别。现在看来，PS Move和Wii遥控器还是大同小异的。两者都是通过接收器与主机相连的体感装置（Wii遥控器通过主机自带的感应条，PS Move通过PS3的摄













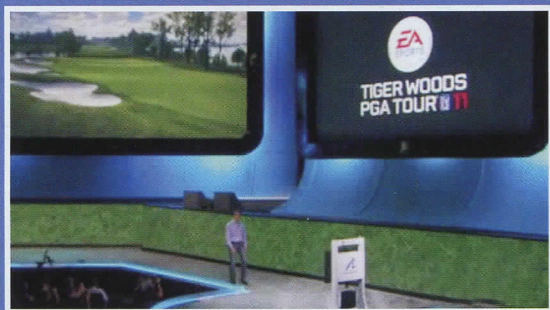
像头与主机连接），核心部件都是右手所持的遥控器（Wiimote就是一个遥控器，而PS Move的造型更像一个话筒or大号火柴棍），都有左手持的装置与之配合，通过握持遥控器做出各种动作来操纵游戏中的角色，达到与游戏互动的目的，等等等等。从这一点来看，PS Move不过是Wii双截棍的高清进化版而已。不过，事实真的如此吗？

我们还是可以通过SCE的介绍来看到PS Move的独特之处的。首先，PS Move在外形和操作方式上确实很接近Wii双截棍，但是它在参数方面比双截棍进化了许多。

首先我们来看遥控器的构造。与使用电线连接的Wii遥控器和双截棍手柄相比，PS Move的左右手柄完全是无线连接的。对于玩家来说，挥动的时候能够远离线材的缠绕，确实是一件好事，毕竟现在的游戏控制器都已经是无线的了。再看它的供电情况，与一直坚持使用5号电池、自身不带充电设备的任天堂和微软相比，索尼在最初设计PS3手柄的时候就把充电电池做在了里面。PS Move自然也不例外。只要连上一根USB线，就可以给它充电，节省了玩家们大把的电池钱，也不需要另购充电电池，不得不说索尼在无线手柄供电方面，一直体现出提倡低碳减排节能的环保意识。



说到体感操作的手感，PS Move在Z轴运动的感应方面做得比Wii遥控器要好。（这也是理所当然的，毕竟是4年后推出的东西）就以玩射箭这样的游戏来说，Wii遥控器必须配备增强装置MotionPlus才能做到把遥控器立起来，将双截棍向后拉开模拟拉弓的动作，而PS Move则可以直接做到。从本质上说，PS Move能比较精准地感应到控制器在Z轴上的移动，手柄顶部的彩球内含感应器，我们可以把它当做内置的MotionPlus。PS Move在Z轴上做类似推拉的动作时，判断非常精准。因此，我们可以看到用PS Move进行操作的很多射击游戏，像《杀戮地带3》。



PS Move因为是和摄像头一起工作的，不但遥控器内部具有侦测玩家动作的能力，而且摄像头也在捕捉PS Move顶部圆球的轨迹。PS Move内置陀螺仪，可以增强控制器的感知范围。即使在游戏的时候遥控器偏离了电视屏幕，游戏也不会被影响到无法正常运行的地步。在摄像头被挡到的时候，主机依旧可以侦测出PS Move的信号。

和Wii的双截棍（鸡腿）相比，PS Move的辅助手柄不具备体感探测的功能，这一点大概是SCE出于战略考虑而设计出来的让玩家购买多个主控制器的计谋。因为一些游戏如拳击，在展示的时候需要玩家手持两个"火柴棍"进行攻击，看来要完美地体验一些双手配合的游戏，钱包出血是不可避免的了。

与PS Move一起被SCE推到讲台上的，还有从今年秋冬开始随着Move一起陆续上市的诸多对应该周边的游戏。与微软发表会上大多数模仿Wii系列的体感游戏不同，SCE这次公布的对应PS Move的全都是传统意义上的游戏，其中大作之名不绝于耳。

目前我们知道的对应PS Move的游戏有：《海豹突击队4》、《化解危机 完毁袭击》、《NBA2K11》、《歌星Singstar》、《无限回廊2》、《Eye Pet摄像头宠物》、《玩具总动员3》、《泰格伍兹PGA巡回赛11》，甚至还包括一些以前发售的游戏，像《暴雨》、《生化危机5黄金版》等等。现在回想起来，《生化5》的新版在制作的时候就有传言说要对应PS体感装置，但是发售之后一直没有动静，现在看来，这并不只是传闻而已。

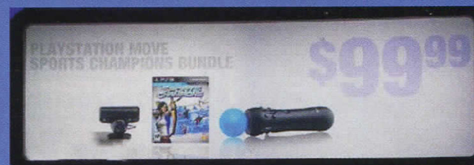
不过，SCE也不会放着Wii Sports的成功先例不管，毕竟老美人实在，边缘玩家和LU玩家要靠非核心游戏去争取，因此SCE也宣布专门对应Move体育游戏《体育冠军》（Sports Champion）与Move、摄像头同捆发售，售价为99.99美元。而Move的单独售价在49.99美元，左手的辅助手柄要卖29.99美元，也就是说，原先没有摄像头的玩家，想买一套左右手柄加上摄像头和最新的体育游戏的话，得付出将近130美元（约合890人民币）的现金，算起来不是很便宜。不过到时候这个游戏应该会像Wii Sports一样，由SCE官方推出中文版。所以国内期待PS Move的玩家们也不必太心急，好好攒钱，到时候拿出钱来买就行了。

为何没有PSP2？不给力啊老湿！

在今年的索尼发表会上，让玩家们最为期待也最为失望的，就是SCE并未发表任何PSP的后续机种的情报，连一个字都没有。SCE今年主打的掌机依旧是PSP3000，为此还专门聘请了一位不知是90后还是00后的黑人小弟作为PSP事业在美国市场的代言人。自从奥巴马做了总统之后，黑人兄弟的影响力明显比以前高了不少，而这位小兄弟前卫、炫酷的风格，也和PSP十分切合。不过，PSP再怎么好也是2004年发售的主机了，在任天堂抛出3DS杀手锏的时候，SCE并没有针锋相对地迎战，这与6年前的情景完全不同。这是为什么呢？

我们当然不能把PSP2难产的原因归结到加工索尼产品富士康员工们的工作环境上面。实际上，索尼在去年还一直希望在PSP平台上有所创新，为迎合时尚玩家和轻度玩家而推出了PSP GO，而且还特意提前泄露消息，放出谍照给玩家们看。不过PSP GO毕竟太"非主流"了，核心玩家们不买账（摇杆太难用），喜欢掌上视听的时尚玩家们也未必要买索尼的账（水果党发来贺电），PSP GO也只好被当成过渡产品，在索尼游戏家族中聊备一格了。索尼在痛定思痛之后，不可能不考虑新掌机的开发，毕竟任天堂的刀已经快架到脖子上了；但是新型掌机应该朝什么方向开发，怎么做出最大的附加值，如何与PS家族的其他成员互通有无，这些都是十分棘手的问题。更何况，现在PSP和PS3的搭配还很好，立刻推出新的掌机，一旦竞争不利，不但无法招架3DS，还可能使PSP的市场受到威胁。与之相比，继续维持PSP市场的繁荣稳定，为今后厚积薄发打好基础，似乎也是一个不错的选择。于是SCE就决定采取"以不变应万变"的策略，看似消极防守，实际上是以逸待劳。在这种情况下，等待时机是最好的选择。

另外一种可能，就是SCE在09年的时候采取了一系列的"走光战术"之后没有达到原先预想的效果，无论是PSP GO还是新版PS3都没有给玩家带来更多的惊喜。于是SCE决定转换战略模式，改以严格的保密措施来掩护新掌机的开发，这也是很有可能的。别的不说，PS Move早在去年，就已经处于完成度相当高的开发阶段了，但是SCE在今年之前没有任何多余的消息透出来。就拿对应Move的《生化5黄金版》来说，这个游戏应该在09年就开发得差不多了，其中对应Move的部分更是应该已经调试完毕的，但是为什么在本次发表会上，才正式公布Move呢？这就是一个时机问题。SCE开发一款控制设备都如此谨慎，何况是一部新的主机？所以，今年的E3上没有PSP后续机种的消息，实在是再普通不过的事情了。尽管任天堂的3DS已经提上了发售日程，但是SCE并不急于用一部新主机来与之对抗。旧机种未必是落后的机种，有时候甚至生命力比新的机种还要顽强。想当初SCE只拿一部PS就把世嘉的DC给KO的，当然现在的任天堂实力远比当初的世嘉强大，这个比喻也未必恰当。不过话说回来，我们也许现在还是等得太急了。而SCE似乎也显得太淡定了，正所谓不在沉默中爆发，就在沉默中咔嚓。玩家们不希望索尼的掌机事业就此咔嚓掉，大家都希望PSP的后继者能在爆发中脱颖而出。也许就在不久的将来，我们看到SCE宣布新掌机的时候，会有更多的惊喜发生的。



















E3 Nintendo® 任天堂发布会

文／猴子

四年宝刀未老，Wii平台大作如潮！

今年任天堂的展会和以往一样，打头阵的依然是长相和身材都酷似大金刚的美国任天堂副总裁Reggie Fils-Aime。在开场白中，他毫不避讳地提到竞争对手们采取的攻势：高清画面，3D画面，按键控制，体感控制，甚至根本不用控制器（这句明显是冲着微软的Kinect来的）。但是随后Reggie话锋一转，强调"各大媒体都围绕着新技术大做文章，但是在今天早晨，我要对这个观点稍加订正：因为技术只是一件工具，真正有意义的东西，是（这些技术带来的游戏中的）体验。只有当技术和游戏设计能完美结合在一起的时候，才会产生出最佳的游戏体验。在E3大展上，数以千计的人们总是争抢着要看一看，玩一玩各大厂家最新的游戏作品，因为只有体验，才是真正决定一个游戏是否有意义的唯一途径。"

Reggie的讲话很有内涵。实际上，任天堂一直是注重内涵的。尤其是在今年微软和索尼两家同时拿出体感游戏来吸引玩家眼球的时候，新的控制概念已经不再是吊人胃口的话题，任天堂在面对同时具备"体感"和"高清"两大卖点的对手的时候，就必须改走内涵路线，以强大的软件阵容拉拢玩家。果不其然，在Reggie的开头发言结束之后，出现在与会者面前的是大屏幕上《赛尔达传说》新作《天空之剑》（Skyward Sword）的画面。随后出场为玩家介绍游戏的自然是这个系列的缔造者宫本茂先生。

这令观众们十分惊喜。当时多数人原本以为这次任天堂没有更多新的周边创意设备登场，估计宫本大师只会在影像中出现，但是他却亲自到来，不过还是卖了一下关子，先是在屏幕上互动，之后突然现身于舞台上，为大家进行实际的操作展示。《赛尔达》新作和2007年推出的《黎明公主》的不同之处在于，游戏中盾牌和剑的操作更加细致了，玩家在高举右手的遥控器时可以蓄力，射箭时需要摆出真正的射箭姿势。就像Wii Sports度假胜地中一样）拿遥控器的右手在前，拿双截棍的左手在后，瞄准方向再按钮发射。在本作中，还有一个类似小型飞行射击道具，发射后在一定时间内可以自己摇控方向并射击。本作对应体感控制增强器MotionPlus，因为要制作出更好的品质还需要时间，所以本作将在2011年发售。



在观众们的掌声平息之后，登台的Reggie告诉大家，这次的《赛尔达传说》只是本次展会的开头而已。之后他又向大家推介了一批Wii的体育游戏，包括EA等公司出品的本格派体育运动游戏，还有以马里奥和他的朋友们为主角的《马里奥运动集合》，其中的大部分运动都是以前马里奥没有参与过的，像冰球、沙滩排球、躲避球等，还有曾经出现过的篮球。这些运动都是美国人所熟悉的，看来这次任天堂在美国本土召开的发表会，的确瞄准了美国的玩家们，这个市场永远都是充满潜力的。

Reggie向观众们强调，任天堂一直致力于达到宫本茂所描述的"游戏设计的最高目标"，那就是创造出跨越不同文化、年龄、性别的娱乐方式。随后他对之前针对任天堂和Wii的一些传闻和揣测进行了批判。在09年的时候，一些人断言Wii的热度已经消散，但是就在这一年的圣诞商战期间，Wii在美国创下了历代主机单月销量第一的记录；一些人认为Wii的休闲玩家群不会买很多游戏，结果Wii在发售43个月之后，软件销量是各大主机销售最多的，而且最近NPD的统计数据显示Wii用户的主机使用频率高于其他主机；在欧洲的办公室调查中，在未来6个月内，想购买Wii的消费者的人数，几乎等于PS3和Xbox360购买意向者加起来的总和。另外一些人总是错误地认为，很多Wii玩家买了主机之后只玩Wii Sports或者Wii Fit一段时间之后就不再有兴趣，实际上情况并非如此。Wii的很多游戏的魅力在于将更多玩家吸引进来，成为沟通玩家之间的桥梁（bridge game）。像销量达到2200万的《马里奥赛车Wii》和1400万的《新超级马里奥兄弟Wii》，都是这样的作品。之后今年玩家们又将迎来一部这样的"桥梁游戏"——Wii系列的最新作"Wii聚会"（Wii Party）。表面看来，《Wii聚会》似乎只是《马里奥聚会》的翻版，但是由于和其他Wii系列一样可以使用玩家们自创的Mii角色来游玩，所以这个游戏的代入感可以说是相当的强烈。只要用Wii主机通过Wi-Fi接入互联网就可以与全世界1亿多个Mii玩家们交流，互动，玩模拟游戏，互相竞争，合作和"陷害"，这个概念真是太广大了。而且任天堂也将这部作品锁定为11月份圣诞前夕发售，看来老任对于微软和索尼的体感攻势毫不担心，只想用一个Party游戏就把两个强大的对手打发掉——别天真了，只有一个游戏怎么够呢？

在介绍了同为交流游戏的Just Dance之后，Reggie突然把话题转到了NDS上。在介绍新的掌机之前，任天堂先要把DS上的优秀游戏一举公布出来。《黄金的太阳》新作是去年就提出的，今年算是落实了；《勇者斗恶龙9》的美版推出也是预料中的事情。随后话题又回到了Wii上。《007黄金眼》的Wii复刻版则是大部分人没有想到的。在N64时代，《黄金眼》可以说是最受美国玩家欢迎，而且销量最高的马里奥以外的游戏了。N64利用当时先进的技术和强大机能提供4人分屏对战，现在这一神作又在Wii上重新亮相了。虽然画面看起来很一般，但是这部作品在美国玩家心目中的形象是相当了不得的，所以它的销量也被看好。

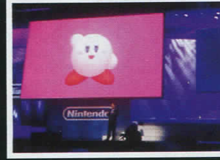
任天堂深知，美国市场是很伟大的，美国的玩家是很值得重视的。所以要征服美国玩家们，只靠一个英国出身的007是不够的，还得有一位美国本土的大众明星来捧场才好。这位明星不但在美国，甚至在全世界都家喻户晓，而且永远不会衰老——它就是迪斯尼的米老鼠。《迪士尼米奇史诗》的自由度超高，而且操作方式简单，手感也很优秀，甚至可以被看成是"阳光马里奥"的米老鼠版本。无论如何，我们可以看出任天堂对于提高自己的影响力，付出了相当多的努力，才找到和迪士尼合作的机会。

除了迪士尼米老鼠这样的地球人都知道的偶像之外，任天堂也不吝将自己创造的偶像请到前台。除了马大叔之外，老任旗下的偶像还有一大把。《星之卡比》和《大金刚王国：回归》使无数玩家在感动的同时也感到新奇；而去年就交给Team Ninja开发的《银河战士：另一个M》则没有辜负大家等待的期望。在这里笔者必须说一下《大金刚王国：回归》（Donkey Kong Country Returns）这部游戏。本作正是当初在SFC上登场的《大金刚王国》系列的正统作，负责开发的则是以前开发《银河战士》的Retro工作组。这部作品是SFC版1代的重制版，不但保留了原作的风味，还增加了很多Wii上才能实现的要素。在这里，笔者看到一些没玩过DKC系列的报道者，将该游戏翻译为"大金刚归乡"，想必这些人是把Country和Reurns两个词组合在一起看了。实际上Country是Donkey Kong的副标题，Returns是另一个





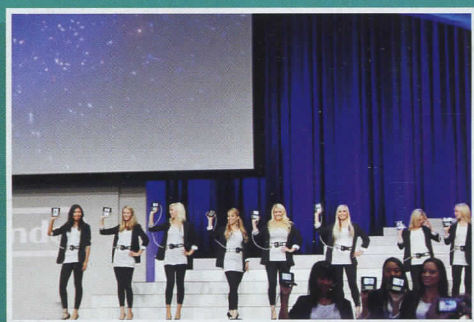


副标题。这个游戏名字的意义是《大金刚王国》这个游戏的“回归”而不是什么“归乡”，你以为这是寂静岭啊（笑）？

任天堂向在场的观众们介绍这些游戏的时候，已经把它们的发售日安排好了：从7、8月份一直到明年，在整整一年的时间里，任天堂将在以Wii为主的平台上推出足够多的大作，这些优秀的第一方游戏除了少数一些作品之外，都是以前名作的重制或者延续。在结合了创意、人气之后，任天堂有足够的信心，以强大的软件阵容应对电视主机对手的反攻。这就是老练精明的任天堂，别人炫游戏的时候它在搞新的操作，当别人也学它搞操作的时候，它又开始梳理游戏。正所谓赢尽对手的最佳方式就是让他们搞不清你下一步会走什么棋，尽管今年任天堂在电视游戏机阵地上处于守势，但是防守坚固，有足够的HIT级软件作为后盾，这是令玩家们安心的，至少任天堂自己觉得玩家们会比较安心。至少，拥有Wii的玩家们今年下半年到明年上半年都不会寂寞，这些有趣的高素质游戏将会伴随他们，直到新一年E3的到来为止。

全场最大震撼！3DS实机与美女大量出场！



如果你以为任天堂只靠着软件阵容就可以把今年的E3扛下来，那你就猜错了。实际上，你应该不会猜错——任天堂从去年就放出消息的全新世代的掌上游戏机——Nintendo 3DS还没有登场呢！俗话说“好料沉底”，在任天堂发表会的最后20多分钟内，Reggie终于正式将这台被玩家期待许久的主机从幕后请了出来。

继立体游戏、体感控制之后，“3D视觉”成为近一两年来的新游戏概念。在谈到3D的时候，Reggie不忘继续拆对手的台：“最近大家总是谈到起居室里的3D（暗指SONY的新3D立体电视），但是这些初期的投资就得花上数千美元了。事实上，目前在3D的大屏幕上还没有什么可以看、可以玩的东西（这时候索尼的发表会还没召开，也没有公布大批3D游戏的阵容），问题主要出在眼镜上。是啊伙计，眼镜。别搞错了，这些看起来很潮的东西可并不便宜。不要吃惊，你的钱得有一半花在人手一副的眼镜上面。没人认为实现这个很容易，除了任天堂之外。我们找到了解决的方法，让你可以随时随地享受3D的乐趣，在发售的第一台就有大量软件同时推出，还有也许是最好的一点，不需要眼镜。”

之后出现在观众们面前的是一段富有历史意义的宣传片。从公元前275年欧几里得发现3D开始，一直到2009年由偏光眼镜带来的3D热潮席卷世界。随后宣传片中的人摘掉了眼镜，“你和（3D游戏）体验之间不再有任何障碍”的宣传语打出，载有3DS实机的展示台从地面升起，而此时任天堂的社长岩田聪也正式登台亮相。

此时的岩田社长仍旧带着他的招牌式表情，一手举着3DS主机，向在场的各位宣布：“各位，这就是Nintendo 3DS。”在说到3DS的时候他还专门一字一顿，登时引发了全场的喝彩。实际上，早在15年前的1995年，任天堂就曾试图将真正的3D游戏体验带给玩家们，但是经历的却是一次不成功的尝试（Virtua Boy）。曾经设想为任天堂带来真3D的横井军平先生最终壮志未酬，给人们留下了无限的遗憾。时隔15年之后，作为这一理念继承者和曾经和横井军平一起工作过的人，岩田聪将实现这一梦想的3DS主机带到了大家的面前。

作为一台不需要眼镜就能实现3D效果的掌机，3DS贯彻了任天堂在15年前就曾经尝试过的游戏理念。这个时候的游戏机不但比当初的VB构造更成熟，技术更先进，画面更华丽，最重要的是，游戏的素质也保持了任天堂掌机的高水准。自2009年1月以来，任天堂委派《任天堂全明星大乱斗》的制作者樱井政博展开一项代号为“Project Sora”的计划，它的内容一直处于严格保密的阶段，直到这次发表会，岩田才向大家证实，这个计划就是为3DS开发一部游戏。“Sora”在日语里是“天空”的意思，这个新作也正是延续了任天堂这些年来一直坚持的“平行应用”的风格，以一部经典旧作为基础开发出全新的游戏。它就是《光神话：帕鲁迪那之镜》的最新作，美版名为《少年伊卡鲁斯 起义》（Kid Icarus Uprising）。

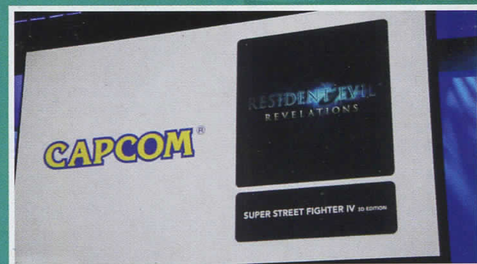
从游戏的画面多边形来看，3DS游戏的画面应该不会比PSP差。这个倒在其次，更重要的是，当这个游戏使用调节旋钮，使3D效果全开的时候，带给玩家们的感觉和目前在大屏幕上看到的完全不同。

除了《光神话》之外，任天堂还预备了相当强大的软件阵容。如增加了猫类的强化版宠物游戏《任天狗+猫》、《纸片马里奥》、《动物之森》、《马里奥赛车》，无论哪个游戏都不是省油的灯。与此同时，岩田聪还向观众们展示了强大的第三方支持阵容。当支持厂商的名单出现在大屏幕的时候，观众们还比较平静；但是当它们要制作的游戏的名字一一出现的时候，在场的人们便无法抑制兴奋的感情，忍不住要大声欢呼了。Square Enix的《王国之心》，KOEI的《战国无双》，CAPCOM的《生化危机》和《超级街霸4》，LEVEL5的《雷顿教授》，引起骚动最严重的就是KONAMI的《合金装备》了。继去年Xbox360版的《起义》之后，今年这个系列终于登上任天堂的平台，而且还是掌机平台，这就足够大家议论好一阵的了。虽然岩田并未将小岛请到现场“拍肩”示好，但是MGS系列在3DS上推出已经算是板上钉钉的事情了（原因稍后再说）。而其他各大厂商愿意把自己的招牌名作放在3DS上推出，除了表示出它们对这个平台有信心之外，更暗示出3DS的开发工作已经秘密进行很久了，仅任天堂的一个游戏就从09年1月开发到现在，那么这台主机的设计和开发工作应该至少从08年就开始了。而各大厂商的游戏制作者们也都早就知道这一情况，只是他们遵守职业道德，没有向外界泄露任何消息。任天堂的新掌机就在这样滴水不漏的情况下进行着开发，直到这次展示会，终于厚积薄发，给玩家们带来了巨大的惊喜。

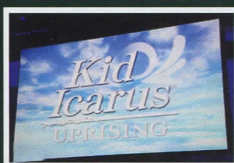
岩田聪在结束自己的讲演之前，为观众们提供了一段众多第三方的游戏制作人结束采访的时候留下的感言。从LV5的日野晃博到CAPCOM的稻船敬二，从KONAMI的小岛秀夫到《刺客信条》的美女制作人Melissa Cazzaro，还有EA、TECMO等其他厂商的各位游戏人，都对3DS的机能交口称赞。小岛在接受采访的时候还详细地描述了3D表现对于游戏体验的影响（这也是我们可以推测MGS一定会出在3DS上的一个原因），大家无论从直接的感官效果还是从技术角度上都对3DS的表现感到满意。我们有理由相信，任天堂的3DS凭借着自身的魅力，获得了第三方强有力的支持，这也使预备首发购入3DS的玩家们有了丰富的软件可以选择。与此同时，因为3DS是NDS的后继者，我们对国内行货产品的推出，也增加了几分期待。

在展示会的最后，Reggie没有再多说任何东西。因为3DS的裸视3D画面很难用大屏幕表现出来，任天堂最终只是给大家提供了一个概念宣传片，随后就直接拿出大量的实机为现场观众们进行演示。每台3DS都伴随着一位时尚的Showgirl一起出场。为了防止机器外泄，所有的机器都用链子拴在美女们的身上。反正会场只有这么大，谁也跑不掉，现场安保措施也十分严密，像劫财或者劫色这样的事情应该是不会发生的（笑）。因为现在距离3DS发售还有一段不短的时间，任天堂不可能像微软一样赠送现场观众每人一台机器，但是近在咫尺，拿在手中就可以看到的3D奇景，已经足够让在场的所有人满足了。

这就是我们看到的任天堂在2010年的策略，首先用稳定而丰富的Wii软件阵容来维持防线稳固，笼住玩家们的心，之后用将来发售的3DS吊足玩家胃口，让人们都对这台新主机充满期待。到3DS真正发售的时候，才是任天堂在下个游戏世代转守为攻的时刻。















E3 Microsoft® 微软发布会

文／猴子

动力学的连接，Kinect！

每年的微软发布会都要在E3正式召开之前举行。当地时间6月13日，微软于美国加利福尼亚州洛杉矶市举办了“全世界首发Xbox360‘诞生计划’体验会”（The World Premiere Project Natal for Xbox 360 Experience），比6月15日的E3 2010早了将近2天的时间。在这次发表会上，由著名的“太阳马戏团”的舞者向在场所有观众展示了去年E3微软发表会上披露的开发代号为“诞生计划”（Project Natal）的Xbox360体感控制装置，并且宣布其正式名称为“Kinect”。



所谓的“Kinect”，就是“Kinematic”（动力学）和“Connect”（连接）拼接在一起的合成词，它的意思是利用人体动力学捕捉的原理，将玩家和主机联系在一起。玩家不需借助任何手柄、摇杆、方向盘、控制器等外部输入设备，单靠自身的肢体运动就可以操纵游戏中的角色进行运动，这种直感的操作方式虽然早在一年之前就被大家所知，但是人们真正看到它的效果，还是在这次发表会上。



以影像识别为核心技术的Kinect，结合了传统的2D平面影像摄影与崭新的3D深度影像摄影，透过精确掌握玩家身形轮廓与通过肢体的位置来判断玩家的姿势动作，并将这些动作对应到游戏中的角色或操作，与游戏或是电影制作时经常采用的“动作捕捉”的性质类似，不过并不需要像在身上配戴专属的感应物，玩家们只要轻松地走进感应范围内即可游玩。一年前，当这个游戏概念被提出的时候，很多人还保持着怀疑的态度；但是在这次实际演示之后，大家心中的疑虑应该消除了不少。

6月13日的体验会只是微软在今年E3上宣传活动的序曲，紧接着，微软又在6月14日上午举办的E3展前发表会中，披露了Kinect周边硬件以及支持游戏的详情。有5款包括运动、宠物类型的支持作品被公布于众。据当地媒体披露，Kinect的最高价格将不超过189美元（约合人民币1290元）。

首批曝光作品的阵容如下：

《Kinectimals》：对猫、狮子、老虎、印度豹等20种不同种类的虚拟宠物进行训练的宠物游戏。

《Joyride》：赛车竞速游戏，玩家在游戏用双手比划着，就可以虚拟方向盘进行操纵，利用手部推前、拉后的动作模仿操纵杆控制速度，利用身体动作进行跳跃或干扰对手。

《Kinect Sports》：运动类游戏集合，包括拳击、保龄球、沙滩排球、田径、足球、桌球。像在“沙滩排球”里就必须采取和现实中一样的控球动作。

《Kinect Adventures》：赛艇游戏，收录基本赛道与障碍赛，最多支持4位玩家进行。两人一组的赛道模式里，玩家们需要分工控制方向和掌舵两种动作，跳进特殊区域时可获得额外得分。

《Dance Central》：由MTV Games开发的舞蹈节奏类游戏。

另外尚有数款未正式定名新作，包括由LucasArts带来的“星球大战”系列，以及以迪士尼明星为主角的作品等。

在接连两场的展前重点发表后，微软在E3展现场也同样以Kinect为中心，环绕摊位中心设置了许多由透明帷幕构成的Kinect体验区，让与会者有机会体验一系列Kinect 游戏的魅力，并将Kinect的乐趣传达给帷幕外的观众。

整体来说，Kinect的操作与玩法与PS2曾推出过的EyeToy有些类似，但是在崭新3D深度影像摄影以及先进的语音与框架识别技术的强化之下，Kinect为玩家们提供了许多以往所无法实现的精确操作，应该说，Kinect绝对不只是摄像头那么简单。再加上微软借此机会展开扑天盖地的全面宣传，各大协力厂商也纷纷跟风推出一系列体感类型游戏，Xbox360在体感休闲领域的发展空间大为拓展，因此相当一部分人认为，这件具有创新思维的产品是值得期待的。

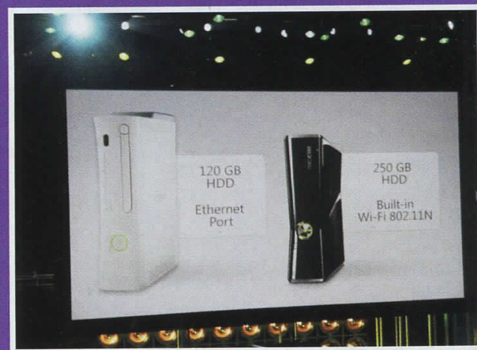
在微软提供的支持Kinect的游戏名单中，有多一半的题目都是和运动健身有关的，其他如宠物、聚会等游戏中也能依稀看到任天堂的影子。可见微软是看到任天堂的Wii尝到甜头之后，发愤图强要把Xbox360做成一款“高清型Wii”，以期待从任天堂手中抢到一票Light User玩家。从MTV、迪士尼、这些合作厂商和《星球大战》这样在美国人气长盛不衰的作品，我们可以看出微软早就已经瞄准了美国玩家们口袋中的银子，准备一鼓作气将Xbox360的体感进行到底。

与Wii相比，带有Kinect的Xbox360具有高清显像（1080p）和本土丰厚市场（美国人傻钱多）的优势，发售日定在11月份摆明了是要和任天堂在圣诞商战的时节大干一场。那么微软的如意算盘究竟能否实现呢？这就要看到时候玩家们投谁的票了。在期待玩家们在今年11月份的投票之前，我们可以先就Kinect和Wii之间的差别，对比一下它们的优势和劣势。

首先，玩家们作为消费者，最关心的是价格（毕竟谁的钱也不是从天上掉下来的）。Kinect的售价根据刚才媒体透露的小道消息，最高在189美元左右。这对于玩家来说是一笔不小的开销，甚至比主机还贵（现在Xbox360几经降价，最便宜的A版已经降到了150美元）。但是考虑到Wii需要遥控器和双截棍支持体感操作，而且每多一个人玩就要多买一套控制器，要是4个人同时玩的话，Wii的成本未必比Kinect低。

然后是游戏的品质和表现力。游戏不好玩，画面不好看，玩家是很难动心花钱去买的。在画面方面，Xbox360和Wii自然不能放在一起比，一个是1080p一个是480p，多边形的数量就更不用比了。就操作性而言，Kinect具有的捕捉能力，其精细程度已经到了令人震惊的程度，而Wii还需要借助MotionPlus才能达到更精准的控制，所以这点来说，Xbox360的很占便宜的。

接下来是支持软件的阵容。Xbox360在第一时



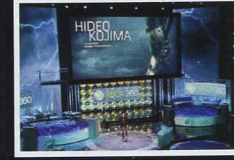












间公布的支持Kinect的游戏中，大部分都是自家出品的，这一点跟任天堂有得一比。而软件的阵容集运动、休闲、宠物、唱歌跳舞于一身，虽然号称自主创新，但是怎么看都像是Wii游戏的高清山寨版（诸位微软支持者不要误解，这里的“山寨”指的不是质量上的“山寨”，而是指Kinect的很多游戏在创意和设计方面“山寨”了任天堂，特此声明）。尽管如此，估计支持360的玩家不会埋怨微软缺乏创意。毕竟能够首先提出一个好的想法固然很棒，但是能把别人的好点子以拿来主义的精神利用一下，其实也未必不好。何况你的游戏在画面上还比别的机种漂亮呢。与微软相比，任天堂并不缺乏创意，而且手下名作众多，随便拿一个出来吹吹上面落的灰就可以引来玩家们的一片欢呼。因此，任天堂在今年冬季的圣诞大战来临时，对于微软并没有多大的畏惧。

还有一个很重要的因素就是第三方的支持。目前支持Kinect的第三方厂商为数众多，其中不乏Lucas Arts、Walt Disney这样的影视游戏多栖大牌在内。而UBI为Kinect专门开发的枪型控制器，令Kinect操作射击游戏成为可能，只是这种专门的周边还得多花钱去买。其实Xbox360上的射击游戏很多，微软为什么不同时推出射击用的体感控制器呢？也许是它还没有想好，亦或是觉得这种东西和以前的光枪一样，不是必备的配件，所以还是让有需要的厂商去生产吧。在枪车球盛行的欧美市场，类似光枪、方向盘等控制器的市场应该很大。假如这些大厂能推出更多对应Kinect的周边，那么Xbox360在欧美的前途会更光明一些。

综上所述，微软将举起“Kinect”的大旗，在今年的圣诞商战中发动全面攻势，从6月份到11月份，玩家们的胃口在5个月的时间里已经被吊得够厉害了，所以到时候热卖的景象应该可想而知。现在看来，Kinect最令玩家们担心的应该是它的价格了。作为一个感应装置，虽然它看上去只像一个带电子眼的感应条，但是由于其内部“全是高科技”的构造，所以应该不会太便宜。不过，即便是189美元这么贵，估计对于欧美地区的玩家来说，这个价格也是可以接受的。



超薄主机现身，旧机型再度降价！

在6月14日的展前发表会上，微软宣布的另一个令玩家们振臂欢呼的消息，就是前不久被风传于网络的全新Xbox360主机。微软表示，这款“针对未来所设计的”全新的Xbox360具备沉稳的黑色机身，具备性感的流线造型。机器运行的时候，比以前的机种安静许多。另外，通过内置的Wi-Fi无线网卡，玩家们在数秒之内就可以连线到Xbox LIVE上。同时，主机还内置了250GB大容量的硬盘，可储存比之前的“精英版”多出一倍的游戏和影音文件。今后，Xbox360的硬盘标配将以250GB为准。

微软强调，全新设计的Xbox360主机安静无声，即使在游戏或电影当中遇到肃静、紧张的时刻也不会令人扫兴。新Xbox360主机还包含所有必须的配件：一个Xbox360无线手柄，Xbox360耳机，HDMI线接口、支持USB记忆体储存等等，和以前一样，该主机享有一年的保修期。

新版的Xbox360的售价为299美元（约合人民币2040元），在发表会结束之后的一周之内即上市发售。随后，日本微软宣布日版250GB的Xbox360在6月24日发售，售价29800日元（约合人民币2240元）。同时，微软在中国台湾省的分部也宣布台版的Xbox360新机将在8月份上市，售价10360新台币（约合人民币2200元）。与此同时，旧机种也开始降价。如港版120G的精英版加上2款游戏大作（《战争机器2》+《HALO ODST》）仅售2069港币（约合人民币1812元），真是十分超值。



但是，微软给大家带来的福利还不止于此。所有到场参加Xbox360发表会的人，都得到了赠送的新型主机！要说微软果然是有钱，要是让任天堂和索尼干这种事，估计他们不愿意。而在之前的历届E3发表会上，微软似乎也从未表现得如此大方。不管怎么说，参加微软展会的各位来宾们可算是赚到了。其实微软的目的也很清楚：本来E3就是业内传媒聚集的盛会，任何一家公司都希望在每年一度的展会中挖到更多猛料，而这次Xbox360新机的宣传工作刚刚展开。与铺天盖地的广告费相比，这些台机器确实算不上什么大钱。反正马上就要上市，与其让媒体去猜，还不如直接送他们一台机器，让他们为自己做免费的宣传。媒体得到了新主机，一定会不遗余力地加以报道。按照这台机器每台不到300美元的价格来算，就算送出1000台，也只有30万美元，这点钱对于微软来说算什么？同样花30万，未必能达到这么好的宣传效果（何况还花不到30万）。能想出这么个点子的人应该也算一个人才了，不过他的策划案估计只有微软能接受。

虽然微软为近水楼台的媒体们提供了一顿丰盛的免费午餐，但是这些好吃的美食始终是有限的，对于场外的玩家来说，买一台才是正道。而微软要的就是这个效果。那么，新型Xbox360的推出，对于玩家们来说是否会是一个惊喜呢？

首先我们看一看这台新主机的构造。虽然减掉了20%的尺寸，但是这台主机和原版相比似乎没有去掉多少。不过机器的CPU和GPU的针脚达到了45纳米的微细程度，足以和PS3相媲美了。这也是这台主机能够有足够的胆量减肥而不怕过热的一个原因。

不过，玩家们一想到三红给自己留下的阴影，再看一看现在的360缩水之后的机身，都会不约而同地感到担忧。微软为此也做了很多努力，除了采用散热更少的45纳米芯片之外，机器侧面开的那个巨大的排风口也增强了主机的散热能力。除了这些之外，机器还有防止过热的强制关机功能。当玩家玩游戏的时候机器因为过热而进入预警状态的时候，机器的系统会自动地强行停止游戏，并且告诉玩家为了保护机器安全，请把机器关闭之后再重新开机。这种手段从某种意义上来说确实可以保证机器的安全，但是游戏的正常进行却得不到保障。试着想一想，假如你在玩一个游戏正投入的时候，也许某个重大成就马上就要解锁，结果这时候咔嚓一声，主机自动保护，把游戏给强制停了，之后告诉你关机冷却一段时间之后重启。你心里会怎么想？诚然，主机是不会死掉的了，但是玩家们的心血怎么办？现在的游戏又不是30年前，没有记录功能，没有成就系统，断电再开机也无所谓。所以微软的这招换汤不换药的主意可以说是个彻头彻尾的馊点子。你说Xbox360已经出了快5年了，就算有什么硬件缺陷，以前机器设计有硬伤不好弥补，好不容易赶上这次有机会重新设计新机型，你还不整个彻底的解决方案，真是毫无诚意。

不过话说回来，也不能说微软对于自己机器的问题一点改变都没有做。比方说那个玩家们谈虎色变的三红问题，这次彻底被解决了。今后Xbox360的故障指示将彻底告别“红色死亡之环”，改用中间的一颗红灯作为标志。玩家们看到三红变成一点红之后，真不知道是该哭还是该笑。不过，现在的新型Xbox360确实在降噪、散热方面做得比以前好很多，而且250G的大硬盘作为标配，玩家们可以在不多花钱的情况下，将自己喜欢的游戏尽可能多地拷贝到硬盘里，既减少了主角的消耗，又节省了读盘的时间，这是一件好事。毕竟以前一个250G硬盘的价格就要129美元，这次连机器一起才卖299美元，一台新式主机的价格不含硬盘才170美元，比以前的A版价格都低。所以对于玩家来说，这次的价格是十分划算的。

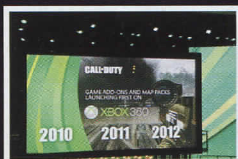
在这次的展会上，我们可以看到微软的决心：继续保持Xbxo360的地位不动摇，用新的操作方式来扩大主机在各个玩家群中的影响，最终达到再铸辉煌的目标。不过这条路在很大的程度上是COPY任天堂的，人家以前走过的老路，现在是不是走起来还那么容易，这是很难说的事情，更何况走这条路的也不只微软一个，索尼跟微软一起手拉手肩并肩地走在任天堂踩过的路上，心中各自盘算着自己的未来。应该说，体感操作在游戏操作领域创立了一座划时代的里程碑，对于采用了体感技术追求全新游戏体验的微软和索尼来说，前途是光明的，道路是崎岖的。潜在玩家的市场虽大，但是总数也就那么多，任天堂已经抢走一大票玩家了，你要也想拓展这个市场，只能想办法把这群人从任天堂那里再抢回来。但是任天堂现在就是靠着好不容易挣出来的这份市场盈利的，怎么会闭着眼睛让人来抢自己呢？再说了，你走的路毕竟是人家以前走过的，如果任天堂在微软发动全面体感攻势的时候另辟蹊径，情况又会如何发展呢？这些都是我们将要在今后拭目以待的。















PS Portable PSP	本刊译名：啪嗒砰3		发售日未定	
	节奏动作	SCEJ	价格未定	日版
	UMD	1-8人	记忆卡容量未定	审查中

《啪嗒砰3》是节奏战略游戏的续篇新作，玩家将扮演啪嗒砰族的神祗，随着音乐节奏击鼓，引领因遭遇海难而四散的啪嗒砰族大军前进，打败假面族与各式各样的巨大头目。本作将以拥有多种能力的英雄来组成队伍，玩家可以活用各位英雄不同的职业技能，搭配出各种组合的部队。本次多人游戏模式最多可达8人对战，并有对应通过网络连线的基础连线模式。

节奏更具战术意义 用音乐挑战敌人吧！



↑本作的节奏鼓点更多，标明注释是很有必要的。

←战斗情况更为复杂，战略性自然更强。



前两作的兵种数量有限，本作则具备升级后可以变换形态的设定。这样一来，游戏的重复可玩性大大提高，就算同一个关卡反复挑战，也不会感到乏味无聊。而武器方面当然也有不小的进化。

大魄力！简单的画面也震撼！





↑本作中依然有巨大的BOSS，而且这些家伙明显比前两作要厉害多了。

←本作加入了很多特技发动特效，喜欢热血的玩家一定会很感兴趣。

无往不利的啪嗒砰族！

新作与前作最大的不同是，这次连神也将亲自化身成为英雄和玩家组队。官网目前也开放了下载试玩，体验版中主要都是多人模式的内容，单机只有教学模式，到迷宫2F打赢黑龙就会回到游戏标题。





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：小小大星球2		2010年冬季	
	动作冒险	SCE	价格未定	日版
	蓝光	1-4人	记忆卡容量未定	全年龄

SCE于E3记者会上展示了预定于2010年冬季推出的PS3动作游戏《小小大星球2》的实际游戏画面。由Media Molecule研发的《小小大星球2》强调游玩、创造、分享的游戏理念，赋予玩家发挥创意的力量。第一代游戏发售以来，玩家自制、上传分享的的游戏关卡已经超过250万个。如今《小小大星球2》将从全新的故事模式开始，呈现更加细致的游戏画面。

创意的时代 精彩的未来



←《小小大星球》系列奉行的就是天马行空的创意，尽管游戏方式偏向传统，但关卡的设计却充满了随意性。

本作同样保留了玩家运用工具自创关卡、发挥创意的模式，但这次《小小大星球2》强调将会带来更革命性的玩法、更具个性化的关卡与能让玩家随意发挥的创意工具，玩家将可以运用新的创意模式，不只能打造原创新关卡，甚至还能打造原创新游戏。



发挥你的极限想象力 创造属于个人的作品

←不得不承认新作在创新方面下足了工夫，玩家不仅仅可以享受游戏，甚至还可以体验开发的乐趣。



远程分享 大家一起创造世界

→系列的远程共享模式非常有吸引力，经过大家的努力和分享，游戏的内容便得以无限扩充。

内容丰富 隐藏要素数量激增



←《小小大星球2》将提供给玩家6个主题、超过40个新的故事关卡，粗布娃娃也将拥有更多新装备。

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

奎爷的身世揭露？谜团将要解开



在克里托斯称为真正的“战神”之前，关于其成长的传说，在之前的3代乃至PSP版《奥林匹斯之链》的中并没有交代，根据官方的说法，在本作中将会有详细的交代。

←战斗情节将会比前作有质的提升，画面渲染和武器的效果将会向家用机靠拢，届时让我们好好欣赏奎爷的风姿

PS Portable PSP	本刊译名：战神 斯巴达之魂		2010年11月9日
动作冒险	SONY	价格未定	美版
UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

由Ready At Dawn Studios制作，SCEA的圣莫尼卡制作组辅助开发的战神新作《战神：斯巴达之魂》如今在E3上又有新画面放出。本作在一定程度上算是战神系列的起源，将讲述奎托斯是如何成为战神，为了打破噩梦和诅咒的困扰，他必须直面自己黑暗的过去。斯巴达之魂的冒险旅程将出现很多战神世界中的“失落场景”，并首次完整讲述奎托斯纹身、疤痕和家庭的由来和故事。索尼全球工作室副总裁Scott Rohde在接受采访时说到“本作将是目前PSP最棒的游戏，没有之一。《战神：斯巴达之魂》的游戏表现会让你怀疑这是家用机级别的游戏享受。”有这么一款游戏在手也足够让你为之骄傲！

在前作《战神 奥林匹斯之链》中，尽管画面渲染的已经算是PSP上最好的水平了，但是流程过短，谜题过于简单等问题也使得一些玩家表示遗憾，据悉，本次战神中包括流程等一些列问题都会解决。

火光四溅的刀锋 移动的家用机



战斗的辉煌再现 重战希腊诸神



忘不了的青涩时光 远走的年华

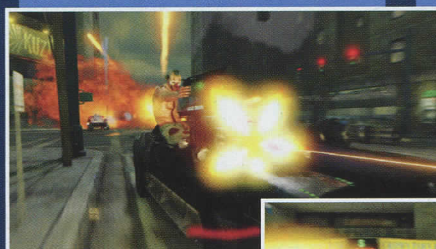
←在面对原始的希腊诸神，奎爷又会有怎样的表现呢？关于战神的初期青涩的年华还真是让人期待啊！

宏大的战斗场面 飞翔的魔翼



←本作中将会增加全新的武器长枪与盾。在试玩视频中，这套武器的表现让人比较满意。

TWISTED METAL

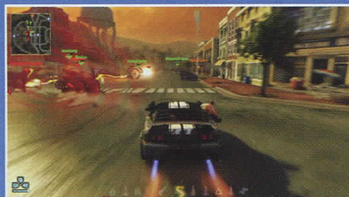


画面全新进化的次世代战斗场景。这款公布时令人惊喜异常的游戏还是首次预备在次世代主机上制作，由于PS3的强大机能，我们完全可以想见那逼真的画面。



↑→保留的角色。在之前登场的游戏角色将会全部保留，玩家印象中头发着火的小丑想来就让人兴奋。

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：旋转钢铁		2011年1月1日
射击竞速	Incognito	价格未定	美版
蓝光	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

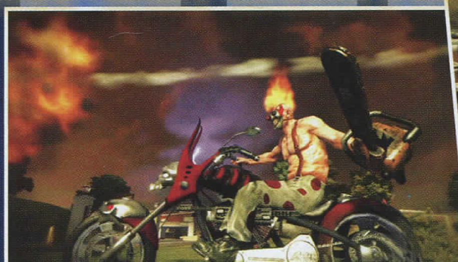


↑急速奔驰的车辆。增加了全新的场景和赛道，能够在生活的街道中雨雪战斗，想来实在让人热血沸腾。

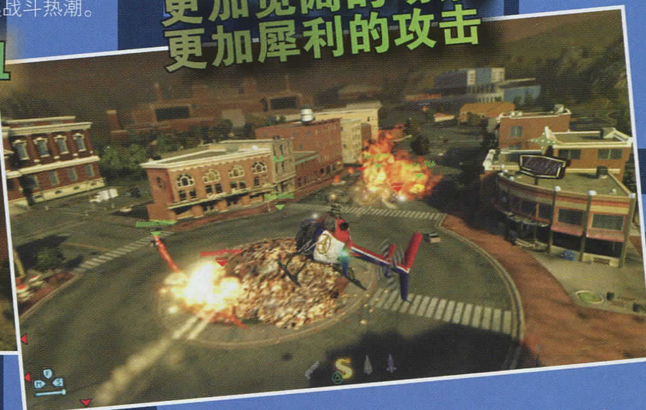
作为索尼本届E3发布会最后的惊喜，暌违已久的《旋转钢铁》次世代版公布，这款曾经相当受欢迎的赛车战斗游戏，高清版画面真的进步了不少，但就目前公布的画面来看，素质实属一般。依旧是童年那熟悉的场景，各种各样的车子把城市建筑冲得七零八落，场面很火爆，相信本作一定会再次掀起战斗热潮。

在本作中增加了全新的急速飙车系统，在宽敞的街道上放肆的驰骋绝对是那些热爱赛车人的最爱。一款射击战斗类游戏能够将车子速度做到如同赛车游戏一般还是非常让人期待的。而人设方面将会完全是原班人马的制作，对于喜欢本系列的玩家可以放心。

哈雷、电锯、燃烧的小丑



更加宽阔的场景 更加犀利的攻击



MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds



本作采用系列传统3对3组队玩法，结合更为进化的对战格斗系统与令人印象深刻的连续技系统，每个角色攻击手法都各具特色，游戏在操作上更容易上手，但不会影响游戏对战的深度。



身经百战的丧尸终结者——克里斯

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：漫画英雄VS Capcom 3 两个世界的命运		2011年预定	
	对战格斗	CAPCOM	价格未定	日版
	蓝光	1-2人	记忆卡容量未定	审查中

在E3展上，CAPCOM公开了预定2011年发售的对战格斗游戏《漫画英雄VS Capcom 3 两个世界的命运》的游戏宣传影片，许多玩家熟悉的《恶魔猎人》系列男主角但丁登场参战。本作结合美国知名漫画出版社MARVEL旗下角色与CAPCOM旗下游戏角色，人数预计不会少于前作，并且结合了全新的画面表现方式，以及更加天马行空的混乱格斗场面，相信会爽快感大增！



枪剑并举的恶魔克星——但丁

↓→但丁的参战一定会令游戏增色不少，因为这位老兄的格斗招事异常华丽，威力不容小视。



恶魔猎人但丁登场！



↑该系列的特色就是场面异常火爆，特别是玩传统《街霸》的人，甚至会以为这是"hack版"，但也正是这种火爆的设计，吸引了无数玩家。

GRAN TURISMO 5 THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT赛车5		2010年11月	
	赛车竞速	SCE	价格未定	日版
	蓝光	1-8人	记忆卡容量未定	审查中

SCE于E3展前发表会中，正式宣布令许多玩家引颈期盼的PS3赛车游戏《GT赛车5》将于11月推出，并安排制作人山内一典举办闭门说明会。《GT赛车5》中预定收录超过1000种车辆，其中又区分为全新建构的优质车辆与承袭先前系列的标准车辆两种。山内表示，优质车辆的重现度已经达到下个世代的水平。而这次之所以会区分，主要是为了在车辆的质与量上取得均衡。

精致逼真的赛道设计

优质车辆是针对本作全新打造、以质取胜的车辆。通过高精细的建模来重现车辆内外部的所有细节，预定收录200种以上。





←这款游戏的制作投入非常巨大，但如果玩家仅仅用手柄玩的话，恐怕很难感受到本作最精华的"驾驶仿真"感受。

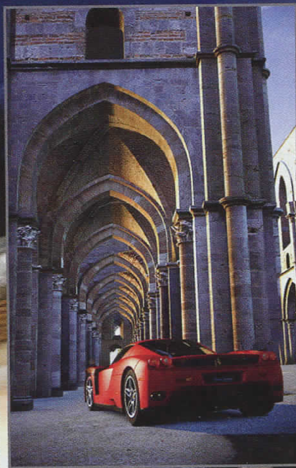
华丽车型登场 满足你的驾驶欲



←本作的画面水平绝对可以说是梦幻级！



→在游戏中任何一个画面截图，都像是真实照片。



标准车辆是沿用先前系列收录的车辆加以翻新的普及车辆。继承系列横跨不同年代不同类型的庞大车辆阵容，并针对PS3进行最佳化表现，以崭新的视觉特效方式美丽呈现，预定收录800种以上。另外，游戏中预定收录超过20个赛道与70种路线，并大幅提升赛道的重现精密度。



↑游戏中除了大量的仿真要素，当然也少不了供玩家观赏的部分。当比赛感到劳累时，欣赏[illegible]也是非常惬意的事情。

超诚意的制作 赛车类顶尖精品！



PS Portable PSP	本刊译名：寄生前夜 第三次生日		发售日未定	
	第一人称射击	Square Enix	价格未定	美版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

在本次的E3 2010游戏大展上，PSP平台上的《寄生前夜：第三次生日》正式发布，现场除了视频之外，还为我们带来了相当数量的游戏图片。图片中的阿雅布雷亚造型清新靓丽。《寄生前夜：第三次生日》讲述的是主角阿雅布雷亚和异质体之间的战斗，其中阿雅布雷亚使用特异功能成为纯精神体之后能够占据别人的躯体，进入到"极限模式"——这款游戏的一个重要模式，能够给人带来一种神秘而怪异的游戏快感，而战斗的场景也显得压抑而紧张。

游戏的开发者表示，《寄生前夜3 第三次生日》并非一个单纯的续篇，而是一个以阿雅布雷亚为中心的新游戏，在带来了更多的动作游戏方面元素的同时，在游戏画面上也有出色的突破，达到了PSP游戏画面的顶峰。

←安雅犹豫的气质永远是那么让你着迷和心疼。

望不尽的天空 迷离闪烁的远方

→据悉本作中安雅将会延续系列的传统，大展性感与女性魅力，还会有入浴的戏份哦……

重生的阿雅布雷亚

→在新作中阿雅布雷亚的造型相当清新亮丽，其忧郁的气质使人魂牵梦绕，而婚纱造型更是让人着迷不已。





一代传奇继续 女神安雅降临



教堂里的魅影 空灵的旋转屋子

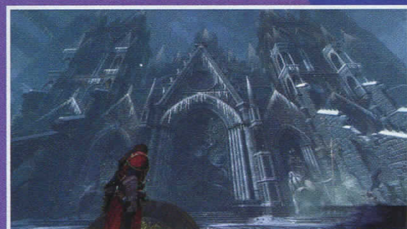


→在更多的时候，游戏的色调将会延续传统，以黑暗和阴霾为主。

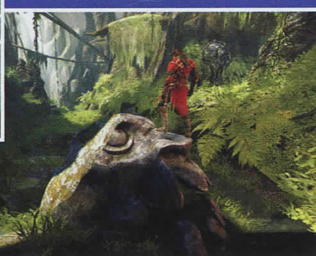
Castlevania - Lords of Shadow -

PS3 / X360	本刊译名：恶魔城 暗影主宰		2010年秋预定	
	ACT	KONAMI	价格未定	欧版
	蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

本次E3中公布了恶魔城新作的宣传视频。本作由KONAMI欧洲部发行，西班牙Mercury Steam工作室制作，并且制作中有小岛组的参与。由于脱离了系列的创作团队，游戏的风格发生了大幅的变化，大家大可以将其当做完全新作看待。游戏中引入了大量经典动作游戏的元素，其中与泰坦的战斗使人不难联想到《战神3》，而解谜部分的动作移动则给人一种《波斯王子》系列的错觉。但愿小岛组的参与能给人带来些意外的惊喜。



←恶魔城历代最大的特点便是地图完全处于阴森的恶魔城堡中，本作则不然。



从密林到古堡 丰富的游戏场景

全新的恶魔城 演绎次世代进化



本作视觉上使用哥特式风格，失修的城堡、落雪的墓地、飘摇的烛光、血渍斑斑的石板等等意象充满欧美游戏的特点。宣传视频中出现的敌人，也常见长有蝙蝠翅膀的吸血鬼类恶魔，比起传统平台上的敌人增加真实感的同时也更加诡异、恶心。配乐是宏大的管弦乐，这些可以辨认的恶魔城元素也是存在的。



↑主角使用十字架将吸血鬼蝙蝠敌人净化。

主宰暗影的神秘领主 搜集三枚拯救死者的神器



战斗使用传统的链鞭，还有用以格挡的十字架和副武器如飞刀，圣水。这些武器可以流畅地互相配合组合成连续Combo。游戏中的魔法有光暗之分，其中光明系魔法中有的可以使得每次击破敌人时回复生命值，或与副武器组合使用等。而暗影系魔法则以攻击类大威力的招式为主。

GEARS OF WAR 3

XBOX 360 X360

本刊译名：战争机器3		2011年4月	
动作射击	Epic Games	价格未定	美版
DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查中

《战争机器3》是全球发行超过1200万套的《战争机器》系列最新作，马可斯在失去根据地且腹背受敌的状况下，率领D小队展开种族存亡之战，体验以希望、生存与兄弟情谊为主题的战争故事。新作的故事叙述随着最后城市的沦陷，仅存的人类被兽族重重围困，深埋在地底下的另一个威胁也开始蠢蠢欲动，意图染指这个星球。在幸存者四散各地、人类文明残破不堪的情况下，英雄马可斯率领的D小队将展开分秒必争的行动，将人类从大灭绝惨剧里拯救出来。于是更为惨烈的战役大幕，在我们面前缓缓拉开……



←再一次集结起来的D小队，仅凭这几个战士，却肩负着沉重的使命！

360顶尖射击大作 第三次展现王者风范！



←游戏中除了熟悉的马可斯（Marcus）、多姆（Dom）、柯尔（Cole）、巴德（Baird）之外，还加入原本在幕后支援的安雅（Anya）以及来自漫画的杰斯（Jace）等生力军。

铁血硬汉 凸现战场的残酷！



→身经百战的马可斯这次更加威猛了。



←敌人的设计似乎更加诡异，估计战斗力不低。

战争机器 维护和平的利刃！

这款游戏采用了进一步强化改良后的Unreal Engine 3制作，借由先进3D绘图技术呈现浩劫后的丰富景观，巨细靡遗地刻划出敌我角色与舞台场景，并带入更生动的光影表现。



FABLE III

XBOX 360 X360

本刊译名：寓言3		2010年10月	
角色扮演	微软	59.99 美元	美版
DVD	1人	记忆卡容量未定	审查中

Lionhead工作室在微软E3记者会上宣布，《寓言3》将于今年10月26日问世。记者会上Lionhead工作室创意总监彼得·莫力纽介绍了《寓言3》新一批游戏宣传影片。影片描述了不同风格的统治者与他们为恶或为善的决定，而这一切将会在游戏中有所影响。影片中同时展现了船舰间的战斗，且似乎宣告着阿尔比恩即将掀起一场革命。《寓言3》预定将会推出限定版与一般版，前者将包括扑克牌与公会铸币，以及游戏内的附加内容，包括可解开史诗武器的新任务、独家的场地、独特的装备与一只狗。

→本作的环境设定依然像是中世纪欧洲风格小镇，当时的建筑总是能够散发出一种平和安宁的气氛。





←武器的使用虽然不是游戏的重点，但大多数玩家还是希望新作中能够对此进行强化，毕竟火枪实在缺乏魄力。

挑战自由度新高的旅程

众多的新任务 更贴近现实生活的交流



↑和NPC有丰富的互动是该系列的特色，本作也不例外。

←由于故事的背景具备奇幻色彩，主角自然可以成为超人。



CALL OF DUTY BLACK OPS

XBOX 360 X360	本刊译名：使命召唤7 黑色行动			2010年11月9日
	第一人称射击	Activision	价格未定	美版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查中

《使命召唤》系列在过去七年里已为Activision带来了30亿美元的销售收入，其最新作《使命召唤7 黑色行动》破天荒地将时间背景设定在越战及冷战时期，舞台不仅限于越南战场，还涉足古巴甚至北极地区。玩家投身越南丛林时将扮演MACV-SOG成员，专司敌后渗透、破坏、暗杀等不可告人的隐秘勾当。其中，"长子行动"最为著名，他们使用阴谋诡计在北越方面制造全面混乱，并使北越战士和游击队员对他们手中枪支弹药的安全性产生怀疑。本作虽然在描写战斗，其反战意义却十分明显。





题材拓宽 冷战时期全接触

←本作的杀人手段较以前丰富了不少，像这种推人的背后黑手以前很少出现。



本作公开的信息很少，现场公布的影片也大多采用了历史影像资料和其他影视作品为辅助。从公开的游戏画面看，尽管质量提升不大，但风格变化不小。



环境多变 考验战士生存能力

→30多年前的武器和当前没有太大差距，武装直升机对战场具有相当大的威胁作用。

体验越南战场的残酷！



↑越南战场的可怕不仅来自于敌人，还有恶劣的环境。好在游戏中不用担心这些客观的影响。



→本次玩家扮演的角色不再是相对"正义"的一方，其实这样反而能让人更深刻地感受到和平的可贵。

METAL GEAR SOLID RISING LIGHTNING BOLT ACTION

XBOX 360 X360	本刊译名：合金装备 崛起			发售日未定
	动作射击	KONAMI	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

《合金装备 崛起》这次没有公开太多信息，只不过在微软的E3展前发布会上，小岛秀夫结束了引言之后，由游戏制作人松山介绍了《合金装备 崛起》的斩夺概念，也就是斩击与抢夺的动作进行模式，最后还大秀了一段拿刀砍西瓜的趣味桥段。同时，本作也确定将正式登陆PS3及PC平台，现场还公布了PS3版的《合金装备Online》将推出街机版。目前正在研发中的《合金装备 崛起》，其游戏故事将以玩家熟悉的角色雷电为主人公，副标题暂定为闪电行动。本作目前的开发进度并不高，所以尚未公布预定上市日期，而街机版的《合金装备》则预定会在今年问世，两款大作都是值得我们期待的。

人气超高 雷电终获展示舞台



←雷电的攻击方式与斯内克完全不同，不像斯内克般时刻透露的英雄霸气，他似乎更像个冷酷的剑客。



←像这样一刀就把汽车分成两半的战斗方式，怎么也难以和《合金装备》联系到一起。

完全颠覆式的作品 动作要素大增



注重人物个性刻画 战斗过程酣畅淋漓



→可以扮演雷电这个角色恐怕是很多玩家的梦想，而这次，大家终于可以将其实现了。

KINECT 护航大合集 忘了你的双节棍吧！



SONIC FREE RIDERS



《Sonic》将.完全不同于其他动作类游戏，通过Kinect将为大家提供无与伦比的告诉体验。扮演你最喜欢的角色跳上船板，迎接你的将是激烈的竞争、兴奋的比赛，强烈地刺激你的肾上腺。

KINECTIMALS

《Kinectimals》中提供了虎、豹、狮等数多种动物幼仔作为虚拟宠物，透过3D绘图描绘出这些动物的身型与动作，其笨拙逗趣的姿势相当惹人怜爱。



↑通过Kinect的语音辨识功能让小老虎认识自己的名字，之后就可以叫名字呼唤它过来，进行一系列的游戏。

KINECT ADVENTURES!



透过左右倾斜或移动身体控制充气船移动，跳跃控制充气船跳跃，以通过指定关口取得最多加分金币为目标的激流充气船。游戏可单人游玩也可以双人游玩，。双人游玩时格外考验双方的默契，如果没有充分协调而是各玩各的话，就会经常发生相互掣肘动弹不得的窘境。

ZUMBA fitness



本作是一款致力于让你的身姿更加性感的高能消耗游戏。游戏中提供有拉丁舞和国际舞等经典音乐。通过游戏找到你的节奏，跟随著名健身教练的脚步，让你忘记一天的烦恼。通过科学的力学分析，是你的锻炼得到最大程度的提升。

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED

本作是Ubisoft搭配Kinect崭新功能所制作健身游戏作品，游戏开始前首先会扫描玩家全身，借以判断玩家的身型骨架肩宽手长等基本资讯。

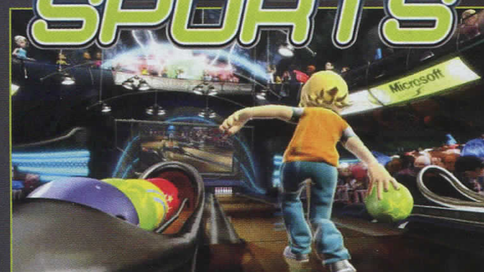


KINECT JOY RIDE



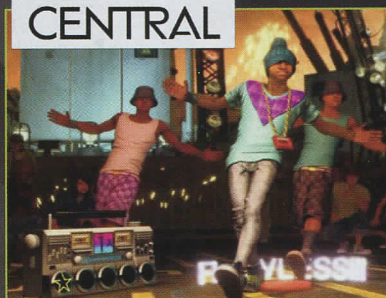
《Kinect Joy Ride》是以之前发表的Xbox LIVE Arcade休闲赛车游戏《Joy Ride》为基础所强化的版本，让玩家以自己的虚拟人偶来驾驶赛车挑战各种趣味竞速比赛。游戏以平举双手模拟握方向盘的方式操作，由于没有加减速的操作，玩家只要专心控制方向盘即可。过弯时可左右倾斜身体来施展甩尾。

KINECT SPORTS



保龄球的玩法可说是相当简单，只要站定位置，伸出惯用手从送球道拿起保龄球，再依照自己喜欢的方式将球抛出即可。除了正统的下勾抛球之外，也可以用暴力的过肩抛球（球道会被砸破）或是搞笑的双手抛球等。

DANCE CENTRAL



本作是款配合画面指示跳舞的节奏游戏，不同于以往跳舞游戏踏踏板或是搭配特定感应器的玩法，而能真正将玩家全身的动作都对应到游戏中。由于Kinect能真正感应全身的动作，所以不能只是简化的踏步动作，而必须真正做出完整的舞蹈动作，因此对于练习真正的舞蹈技巧有很大的帮助。

回归的最初经典 初代陆战队回归

由Bungie 工作室开发，微软预定2010年秋季推出的Xbox 360第一人称射击游戏《光环：致远星（Halo: Reach）》如今在E3上又公布了大量游戏画面。鉴于广大玩家对于《光环3》中陆战队员的设计感到失望，因此Bungie 工作室决定，本作将回归到初代陆战队的设定，包括他们绿色的单片眼镜。





XBOX 360 X360	本刊译名：光环 致远星		2010年秋季预定	
	第一人称射击	Microsoft	价格未定	美版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

画面再升级 全新优化游戏引擎

→精英变得更聪明。你攻击的时候，精英可能会固守/封住大门，一旦威胁解除，他们会继续他们之前的任务。打斗场面也会再次升级，肉搏战会显得更有手感。



←过场剧情采用手持摄像机视角，临场感大幅增加。狙击枪的射击间隔有所延长。在游戏角色中的动作捕捉时间人员的表情，因此而更显真实。据说配音战役中会有大惊喜。

改进的武器系统 更激烈的战争场面



←DMR步枪有3倍放大的狙击镜。相比《光环3 ODST》，斯巴达-3护甲、护盾的充能速度会变得缓慢。场面上会更壮阔。

更强大的机体展示 更巨大的场景透视



→巨大的场景，你可以探索每个地区，你会看到你的队友在很远的地方与敌人战斗，而巨大的敌人令人印象深刻。

致远星的定义 不是4代





←《光环》初代直到《光环3 ODST》之间的角色动作并没有太大的差别，而在《光环 致远星》中角色的形象将会与预告片中的很接近，譬如骷髅头盔的"Emile"。



MARIO SPORTS MIX

NINTENDO Wii	本刊译名：马里奥大运动会			发售日2010年预定
Wii	运动	Nintendo	价格未定	版本未定
	DVD	人数未定	容量未定	审查预定

本次E3发布的马里奥新作之一，作为运动游戏大合集本作收录了篮球、排球、冰球、躲避球等多项比赛项目。而登场角色有马里奥、路易、碧奇公主、大金刚、耀西、库巴、瓦里奥等等都是马里奥系列大家已经熟识的老朋友们。喜欢马里奥和运动的玩家一定不要错过。



马里奥伙伴们的大运动会



↑四人排球的场地换到沙滩上便是沙滩排球，怎奈这里的美女只有桃子公主一人，稍显寂寞呢。

←马里奥冰球，三对三的胜负，马里奥和路易分列发球点两侧，比赛一触即发。



互相妨碍的竞技乐趣

↓准备灌篮的马里奥，挡在他面前的是篮筐中钻出的路易！？



↑耀西的必杀爆发！接下来便会看到彩虹流星球的爆发。

多彩必杀扭转战局



运动场上你争我夺 游戏机前欢声笑语



作为马里奥系列作品，本作依然以欢乐的乱斗气氛为主题。无论是排球、篮球，还是冰球、躲避球，看着马大叔和他的伙伴们在场上奔跑争抢，各色的必杀满场乱舞，角色的欢笑传遍电视内外。作为全家同乐的作品实为首选。

Kirby's Epic Yarn

NINTENDO Wii	本刊译名：卡比的毛线大冒险			2010年秋预定
Wii	横版动作	Nintendo	价格未定	版本未定
	DVD	1~2人	容量未定	审查预定

在绒布世界中展开的冒险，各种场景一经转换为绒布风格便别有一番风味。可爱的同时但也不失精细。



卡比系列在Wii上的最新作。游戏画面整体采用绒布风格，给人一种女孩子的可爱感觉。而主角卡比与游戏中的其他角色也都是由毛线、绒布、扣子等元素构成，因此可以做出许多其他游戏没有的、毛线所特有的动作。操作上充分发挥体感操纵的特点，攻击与解密中各种特殊动作都采用甩出毛线头的方式。充满创意与各种可爱要素的本作，作为情侣同乐的游戏估计是再适合不过了。



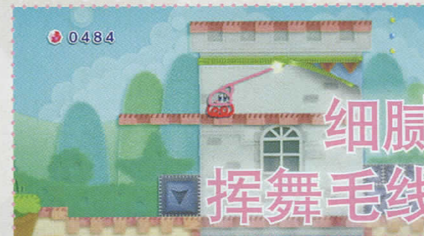


游戏中主角毛线卡比针对不同场合变幻外形，从汽车、鱼、飞碟等海陆空代步工具，到降落伞、蒲公英，甚至包括可以发射导弹的巨型机器战车，可以说是应有尽有。利用不同形态通过各种机关相信也是本作的乐趣所在。

千变万化的姿态 应场景自由变换



→毛线卡比在水中会相应变化为鱼的形态，自由自在地在绒布海洋中遨游。



←利用毛线可以操作场景中的背景物品，为冒险提供帮助。

细腻的绒布世界 挥舞毛线展开冒险吧

→游戏中的敌人Boss也都是由毛线扣子等构成的，令其不觉间也变得很可爱。尤其是被击破时候的演出，使人不由得会心一笑。



家用机卡比最新作 可爱毛绒世界的毛线卡比大冒险

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

NINTENDO Wii	本刊译名：大金刚回故乡		2010年冬季	
Wii	动作冒险	NINTENDO	价格未定	日版
	DVD	1-2人	记忆卡容量未定	全年龄

《大金刚》最新作品Wii版《大金刚回故乡》将于今年圣诞节档期推出，本作由《银河战士》开发厂Retro Studios结合怀旧要素以及卷轴风格的冒险体验，并首次支持双人合作模式。本次在E3展前发表会上的最新宣传影片，展现了从加农炮、矿车等丰富要素构筑的精彩冒险。玩家熟知的迪迪金刚还会帮忙打造装备增加能力。双人方面，玩家可选择同组或分别行动。



←本作的游戏方式和以往动作版的《大金刚》相同，但画面3D化之后，明显感觉漂亮了许多，场景的设计也更为多元化。

重返家乡之旅困难重重 大小金刚协力再续征程



↑经典的木桶空中接力飞行！

新作不忘传统 革新不忘继承

本作的操作方面主要以左手双节棍控制方向，甩动右手摇控器时能让大金刚槌击地面攻击。每关均藏有神秘道具以及拼图碎片，收集完成能得到额外点数。



↑丛林的场景是必不可少的，这也符合大金刚回故乡的主题。



海陆空大作战 金刚上天入地



↑本作延续了风格多样化的设计，无论海上还是陆地，都有不错的表现。

→这次的游戏名称大有终结的意味，但如此优良的作品相信是不会结束的。

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

NINTENDO Wii	本刊译名：赛尔达传说 天空之剑		2011年预定	
Wii	动作冒险	NINTENDO	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查中

赛尔达系列作为任天堂的主打品牌之一，新作《赛尔达传说 天空之剑》自然引起了很多人的关注。前作《黎明公主》的开发过程一波三折，并且经历了平台的转换，本作则目前预定为明年年内发售。





←林克所处的世界总是充满着不平静的童话色彩。

美丽的童话舞台



←为了让大家适应体感操作，林克这次依然为右手拿剑，告别了作撇子时代。

↓华丽的回旋斩！好在玩家不用真的转一圈来模仿，否则周围的人危险了。

展出的未完成品





更多华丽的技巧

新作只需要用到ABCZ四个键即可操作，不过不知道是不是游戏开发度的问题，在演示当中失败了多次。在游戏中敌人使用武器可以挡住玩家的攻击，此时玩家需要切换另外有效的攻击方向。宫本茂此后还演示了弹弓和炸弹的使用方式，在扔炸弹时还是出现了不少的操作失误。

↓游戏中除了战斗之外，大家可以做的事情有很多，例如钓鱼就是其中一项。但不知道钓鱼是为了吃还是卖钱呢？





更加细致的动作

←由于标榜体感，本作比前作在动作仿真方面做得更加出色。

MARIO VS. DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!

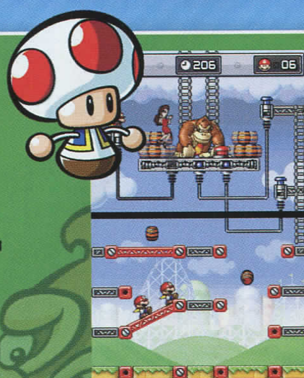
NINTENDO DS NDS	本刊译名：马里奥VS大金刚 迷你村庄大暴动		2010年冬季	
	动作解谜	NINTENDO	价格未定	美版
	卡带	1-2人	记忆卡容量未定	全年龄

任天堂于今年E3公布了《马里奥VS大金刚》的系列新作《马里奥VS大金刚 迷你村庄大暴动（暂译，Mario vs. Donkey Kong:Mini-Land Mayhem!）》。游戏中，玩家必须控制迷你马里奥前往拯救被大金刚抓走的宝琳。而在本作中，除了已设定好的关卡之外，玩家也可以使用编辑功能制作自己的对战舞台，并与其他玩家分享创意。其基本游戏方式和前两作没有太大区别。《马里奥VS大金刚 迷你村庄大暴动》预定将于今年冬季于北美发售，而日版等其他版本则暂时没有确定发售日期。

↑关卡的设计是本作的亮点，奇思妙想充满每关。

←协力合作也是通关的必要因素。

开动脑筋的大冒险！



碧琦公主终于脱困，初恋宝琳再遭劫难！

本作被大金刚抓走的不是碧琦公主，而是宝琳。宝琳一开始是作为马里奥的初恋出现在早期的游戏里的。后来任天堂见碧琪公主的形象似乎更受欢迎，于是最初的这位女1号就被打入了冷宫，一打就是27年之久。 有玩家们认为，马里奥不忠诚，将宝琳抛弃之后又去和碧琪纠缠 ，但碧琦之后的遭遇实在非常糟糕，这回没被再抓走也算是苦尽甘来……

↑这幅画面是不是让你想起了FC上的《大金刚》？估计这样的设计是有怀旧成分的。



→新作的游戏系统自然要比之前略为强化一些，相信游戏性方面也会有提高的。

动作和解谜融合！

《马里奥VS大金刚》系列可以看作是最早《大金刚》系列完全进化后的新面貌。大金刚依然是马里奥的死对头，并且设置了层层的陷阱，只不过关卡的数量大增，充满了挑战和思考。

快把宝琳还给我！马叔很生气，后果……

Wii Party

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：Wii派对		2010年7月8日	
	娱乐休闲	NINTENDO	价格未定	日版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	全年龄

任天堂出品的Wii版休闲娱乐游戏《Wii Party》将于2010年7月8日正式发售。这款作品里面包括了许多4人同时进行的小游戏，除了传统的赛马、足球等，还有漂流、站桅杆等创意新游戏。本作是继《Wii Sports》系列、《Wii Fit》系列、《Wii Music》、《Wii Play》之后的第7款第一方休闲游戏合集。和以前一样，Mii形象也能在游戏中使用。任天堂社长岩田聪评价说："这是任天堂为Wii开发的独占软件，为全年龄准备的众多作品之一。我们开发的目的是让每一个Wii用户都能找到游戏乐趣，在游戏里有Living Party的模式，只有用Wii remote才能感受其独特的魅力。"总之，照以往类似作品的素质来看，本作对于喜欢多人同乐的玩家来说还是非常值得期待的。

聚会时的首选休闲品，让所有人融入欢乐气氛！



↑任天堂的休闲创意实在惊人，可玩度很有保障。

←这是类似大富翁的游戏，但规则十分简单。



↑很多小游戏看似无厘头，而且游戏方式简单，不过依然会让玩家觉得很有趣。这个站桅杆的游戏就是考验大家对平衡性的把握。

源源不断的创新……

就本作的内容而言，完全不像其他作品需要很多文字进行介绍，因为任天堂就是把很多小的创意集合在了一起，然后把这个充满惊喜地作品呈现给大家。现在的游戏种类繁多，但很多都有明显的效仿痕迹，任天堂在这方面则做得非常好。于是，更多心血的投入最终换来了更高的市场回报。

难度适中的欢乐挑战，无法抵抗的魅力内涵！



→互相传递炸弹！手可千万不能抖啊！这种游戏要是在现实中……

休闲大军又添新成员



←本作顾名思义，就是要多人游戏才有乐趣，如果单单一个人在玩的话，恐怕没多久就觉得无聊了。或许，这正是一种和朋友亲近的新选择呢。

Golden Sun DARK DAWN

NINTENDO DS NDS	本刊译名：马里奥VS大金刚 迷你村庄大暴动		2010年冬季	
	动作解谜	NINTENDO	价格未定	美版
	卡带	1-2人	记忆卡容量未定	全年龄

继《黄金太阳 破解的封印》、《黄金太阳 失落的时代》的辉煌之后，系列终于将在DS平台上推出最新作《黄金太阳 黑暗黎明（Golden Sun Dark Dawn）》，并且在今年E3中公开了新的宣传影片。游戏前作《黄金太阳 失落的时代》故事最后主角们成功拯救了世界，而在那之后的三十年，便为本次新作的舞台。由于黄金太阳的力量而改变的世界，大陆板块的搬移、新兴的国家、还有新种族的出现，而世界也再度受到了新力量的威胁。为此，前作主角们的子孙将同样以拯救世界为目的，踏上冒险旅程。NDS版《黄金太阳 黑暗黎明》预定将于2010年内推出。



从外貌上判断，这家伙应该是杰拉尔德的儿子，看他壮硕的身材肯定又是员猛将。

用巨刃打破黑暗！



→本作的画面风格和过去一样，卡通且还非常清新可爱。



←迷宫地图设计的好与坏，决定了探险过程的趣味性。



就像阔别已久的童年



→机关和解谜是本作不可或缺的组成部分。



←战斗方面延续传统风格。



→魔法的利用还是非常关键。

结伴探险 共对新挑战！





←↑有些解谜的部分还是需要多人的巧妙配合才能实现。



魔法与武力并重！

不用猜都知道，这位就是前作主角罗宾的后代了。不过他明显比老爹更加潇洒。

内涵与智慧的结合！

难道她是杰思敏的女儿？不管那么多了，反正看她手里的法杖就知道是个法术高手。

METROID Other M

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：银河战士 另一个M		2010年8月31日	
	动作射击	NINTENDO	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查中

《银河战士 另一个M》把"电影化、剧情性和互动性"进行完美融合，采用2D与3D结合的游戏结构。操作方面，动作模式将只依靠遥控器手柄，为玩家重现横向卷轴射击时代的经典游戏体验。主视角探索和射击模式下则需要遥控器与双截棍手柄相互配合。





←本作和之前的游戏方式差不多，由于前作的画面已经非常出色，所以本作在这方面的确难有突破。





《银河战士 另一个M》的故事继承了在《超级银河战士》中剧情的结局，也就是在萨姆斯打倒了Mother Brain之后。E3上展示的关卡并非新关卡，游戏中糅合了横版射击和第一人称射击模式，包括少量的解谜。令人印象深刻的是游戏中视角的多功能转换。你可以在第一人称中使用Wiimote进行精确指向，还可以使用来该人称来扫描环境中的物品，激活电梯或是用其来制导发射导弹。在本作中，萨姆斯行动的速度和自动瞄准，或是其它新要素，都增强了不少，例如萨姆斯的体重感觉就很不一样了。

向系列初代致敬

初代《银河战士》于1986年8月在红白磁碟机上登场，时隔24年，《银河战士 另一个M》由前作的纯粹第一人称射击，变为加入了系列原点的横向卷轴模式，算是对从前的纪念了。当玩家横拿手柄时，就会切换为传统操作模式，画面采用横向卷轴方式呈现，让玩家似乎回到红白机时代，并且游戏在一般进行时会以此模式为主。







担任KONAMI日本行销部本部长

北上一三

KONAMI执行董事副社长（负责全球销售与营销方面）

本栏目将针对游戏厂商的领军人物进行特别访谈，以探讨其公司今后的战略方向为中心展开。作为第一炮登场的嘉宾我们请到了KONAMI的执行董事副社长北上一三先生，由他来向我们揭秘KONAMI自本次E3之后动向，以及对2010年后半年的展望。本刊将对此栏目进行整理翻译并开始不定期连载。

游戏业界面临「不得不变革的时代」今后的主题将以「贴近用户」为中心


北上副社长您在此前6年一直担任美国分部的公司法人主掌大局，而从今年开始调回日本国内工作。请问您在美国的这6年间，对于日本的游戏市场是怎么看的呢？

北上　在我看来最具特点的部分应该是在日本掌机所取得的成功吧。与世界市场相比，在日本不仅是DS，PSP也卖得十分不错不是吗？当然，这与《怪物猎人P》系列的极高人气是分不开的，尽管如此从全世界的掌机销售趋势来看日本的市场也是相当之大的。针对这一现象的原因，我着实思考了一番。


这和国民性的差异之类有很大的关系吧？

北上　在日本生活一般以电车代步居多，我觉得这部分的影响是很大的。很多人在坐电车的时候都会摆弄手机或是掌机之类的不是吗？而像美国之类的国家则不同，人们通常以车代步，相应接触掌机的时间本身就会很少。于是，掌机就成了一种日本所特有的社会现象了。


事实确实如你所说这样呢。

北上　但在业界这却实在显得太过格格不入，将那些“日本独特的特征”、“只有日本才能实现”的部分过分的勾勒了出来。而这令游戏厂商着实有些难做。对于厂家来说毕竟还是作出能够在世界范围内无论何处都能大卖的作品才是最好的，


您在美国的这6年正是日本游戏市场紧缩，相反欧美市场得到扩张的时期呢。亲身经历了这些，请问您有何感想呢？

北上　日本的人口仅有1亿3千万，用这点人数撑起之前如此之大的市场本身就可以说是一种异常了。而北美与欧洲都拥有3亿以上的人口，计算时分母的数量差就大不相同了。从这一点来考虑的话，虽然现在的日本市场比起全盛时期有所削弱，但实际上依然还算是健全的。这种意义上来讲倒也算不上异常了。


您的意思是并非日本的市场缩小，而是欧美市场终于发展到与其人口数量相适应了？

北上　是的。从人口上来看日本与北美的市场比例是1:3，欧洲的市场规模也是3左右。这样看来反而会使人决定迄今为止欧美的市场有些过小了。


与此相应的，KONAMI的战略也逐渐转向重视海外市场了吗？

北上　虽然我认为应该向这个方向努力，但实际做起来却不是那么简单的。由于各国国民性不同，不同国家的玩家喜欢的游戏种类也有所差别，而由此产生的购买机种差异也异常显著。特别是日本与欧美市场之间，所需完全不同，因此如何“供”则成了个大问题。


在这个前提下可否请您回顾一下本年度上半期，请问有何感想呢？

北上　潮流的进步速度异常的激烈呢。不仅技术的更迭如此，用户的意识方面也是如此。给人一种这样的感觉，比起我在美国待的几年，倒是回到日本之后的这段时间的进步更为迅猛呢。


确实，今年上半年以任天堂的3DS（暂定名）为代表，业界充满了各种带有新鲜气息的发表呢。

北上　没错。从家电制造商方面也传来了对应3D电视机型的消息，也发售了像iPad这种新型的平板电脑。网络世界的纷繁错杂姑且不论，用户的意识变化与之相比还要更胜一筹。我们游戏厂商想要跟上潮流也不容易啊。


尽管如此，贵社像是《合金装备和平行者》这样曾经的名作依然保持着不变的人气呢。

北上　我认为曾经被称为“玩家”的这类用户群体是依然存在的，但不能不说与几年前相比当今用户的需求更加趋于分散。而且其中网民数量也大幅增加，他们的信息获取速度也相应大幅加快了。


需求也相应的增多了呢。

北上　是的。作为游戏有趣是理所当然的，而现在在这基础上还需要增加各种附加要素顾客才会买账。特别是目前很多的游戏玩家，希望通过游戏丰富自己的人际关系。这是与过去玩家们倾向恰恰相反的。


确实是这样。说起来我本人也是更喜欢一个人默默的玩游戏的。

北上　但是在现在，协力游戏啊、对战游戏，一边说话一边游戏等等游戏方式变得相当普及了。而我们制作方必须顺应这一变化做出改变，而我感到制作方改变的速度尚未追上玩家意识的变化。


啊，是这样吗？

北上　正是。不知是由于缺乏学习还是脑筋太硬，又或者是本身对发生变化产生了一种排斥。比起用户群的步伐总是要慢上许多呢。


游戏制作的周期大概要2、3年左右，在这段时间中如何保持对应用户的变化，这是问题的难点吧。

北上　还真被你言中了……。在这之中，开发周期比较短的社会性游戏则很容易迎合社会需求从而得到推





广不是吗？而与之相比，我们这些开发周期长老游戏公司则很难对应那种变化的速度。

您一声令下“给我好好对应时代的变化”，这样如何？

北上　这种事情光动嘴皮子是不管用的（笑）。无论是谁对于改变或多或少都是有抵触情绪的。毕竟要抛弃、改革迄今为止的行为方式或是价值观对任何人来说都是很难的。包括我们KONAMI在内的老牌游戏厂商想必一定时间内都免不了为此而困扰呢。

而在这种背景下，贵社的《Love Plus》却依然提示出了一种恋爱游戏的新形态，成为了街头向外的谈资呢。

北上　您过奖了，我也以此为骄傲呢。看到这款作品，让我感到我们的工作人员也在不断创新求索，不断进步。这是非常令人高兴的。

合金装备系列的《MGSPW》中也有与CAPCOM的怪物猎人系列的联动呢。如此强大的组合也是迄今未见的新动向的吧。

北上　是啊，要是从前的话这绝对不可能实现的。这与小岛监督的好人缘也是分不开的，正是他这种重视人际关系的人作为监督，才能最终提出这种计划并将其付诸实施。

能够得到向互相阵营的用户层做宣传的机会，相信这种联动今后也会多起来吧。

北上　确实呢。既然对双方都有好处，那么便很容易达成共识的。怎样类型的游戏会热销

您对今年的E3怎么看呢？

北上　三家厂商都公布了各自的硬件新产品。对于我们软件厂商来说，如何更好的做好对应的软件，我认为这是我们努力的方向与重点。

面对这些厂商的新技术，KONAMI能做到第一时间适应吗？

北上　硬件的变化需要软件厂商来适应，这种关系是亘古不变的。有可能很快就能适应，但也不排除在这方面苦战的可能性。

KONAMI在E3上发表的作品以欧美向居多，是否根据日本玩家的反应，若是好的话也会在日本发售呢？

北上　应该会有的。不过判断的基准很困难呢。……相反像《Love Plus》这样的作品在美国估计也不会好卖。

是啊（笑）。不过对此很感兴趣呢。

北上　确实我也觉得很有趣呢。不过在游戏好恶之外，美国人与日本人的恋爱观是也大相径庭。……曾经让美国的制作人做过恋爱模拟游戏去卖，而结果并不乐观呢（苦笑）。

在这种层面上来讲，日本发售的作品和欧美发售作品的区别则很容易呢？

北上　就像日本的电影在美国很少有叫座的作品，而好莱坞的作品则放到哪里都有很高的人。而究其原因，是因为好莱坞式电影原本就是为了面向世界而制作的。在游戏领域，日本制造的作品虽然也有很多在欧美也有相当高的人气，但这和好莱坞的电影一样，最初制作的时候就考虑到了如何能在其他地区也能大卖。以弊社的作品为例，合金装备系列与胜利十一人系列都是这样的作品。试图更贴近用户

那么请问您对今后的展望，在这变化激烈的游戏业界，您认为应该怎样做才好呢？

北上　我们不能等待用户来向我们厂商靠拢，而是应该不断的创新与改变。若只延续以往的老路，我们将一无所获。过去几年前，我们只要在电视和杂志中加入广告便能将情报送到用户的手中，然而这些手段在现在则不会有太大的效果。而想要在网络中做些什么，由于其膨大的信息量，若方法不得当瞬间便会被人忽视。因此我们需要考虑的是“如何能够做到更贴近于用户”。

最近使用“微博”的游戏制作人渐渐变多起来了呢。

北上　这也是其中的方法之一。可以像这样通过网络沟通制作人与玩家，也可以靠频繁的举办活动这种手段。过去只要发布的信息被用户所认知即可，而现在如何能够能靠近用户则变得更加重要。

我觉得游戏制作人靠提高文学素养来向玩家宣传也是最近出现的一种方式呢。

北上　我认为所谓“文学素养”换言之就是游戏中的“独创性”。譬如《热舞革命》、《胜利十一人》、《合金装备》这些，靠新的创意取得成功的例子不胜枚举。这类作品在现在看有所减少了。若是这样开拓新领域的作品能够层出不穷那实在是令人高兴的一件事。不过这种东西的出现果然还是有一定的偶然性，可以想要去创造着实不是那么容易的。

您说的很有道理。

北上　是啊，想当初最初将《热舞革命》推广到美国的时候，完全没有销量呢。人们都对它不屑一顾的感觉，不得已就这样一直进行试售大概持续了一年多，终于才开始受到大家的关注。而最终成为一种热潮，这期间大概花了3到4年的时间。

还有这样的内情啊……

北上　能够不懈坚持下来真是值得庆幸。若是当时放弃了，便失去了这种称为潮流的机会呢。包涵新创意的作品大多都会遇到这种情况。因为门槛稍高不容易吸引人进来，而一旦踏入了这个世界，则一定会令人们着迷的。为了将其实现，我们必须先做到贴近用户。

在这种情况下，今后就该轮到使用3D视觉、360体感以及任天堂3DS这些新技术的创意登场了吧。

北上　确实如此。如何活用这些新技术表现出崭新的东西，是我们目前所面临的课题。虽然有更多我们需要做的，机遇也相应的变多了。之前Wii刚刚发售的时候，制作人们拼死考虑如何活用那体感遥控器，而做出了许许多多崭新的游戏。和那时一样，历史或许正在重演。

真是令人期待呢。

北上　不单如此，对于游戏制作人来讲，他们总要考虑得比一般玩家还要先进一步。只有这样才能令玩家在拿到游戏后惊讶“居然能够做到这种事！”从而获得更多的人气，而这与业界的发展也是息息相关的。

那么最后，请您对KONAMI的2010年后半年做一个展望吧。

北上　时代的发展是非常复杂而又难以预料的。因此我们果然还是需要从长远来考虑，做到更加贴近用户，并且紧跟时代的脚步。



新技术的登场
带来新课题的同时
也带来了同等的新机遇











E3的前生今世

E3 展会简介

E3 是 英 文 The Electronic Entertainment Expo 头 3 个首字母 E 的组合，中文译名是电子娱乐展览会。E3 展会是全球规模最大、知名度最高的互动娱乐展示会，在全球电子娱乐产业中有着至高无上的地位，有评论誉为“电子娱乐界一年一度的奥林匹克盛会”，其官方定义为“制作中的电脑游戏、电视游戏及相关周边发布会”。

E3 展发展史

在上个世纪九十年代中期，随着次世代主机的登场和 PC 硬件技术的进步，无论是电子游戏或是电脑游戏市场都开始呈现爆炸性增长势头。1994 年全球游戏产业收入超过 60 亿美元，到 1995 年整体销售额突破 80 亿美元。而这时，游戏作为一种互动娱乐非常需要一个能够向公众展示自己的舞台，然而长期以来游戏产业却没有自己的专业展会，也一直未能受到主流社会的关注。由于游戏与消费电子有着千丝万缕的关系，早期游戏厂商要展示自己产品的最佳舞台就是“消费电子展”（Consumer Electronics Show）。这个贸易展会每年举办两次，分别是在夏季的芝加哥和冬季的拉斯维加斯。不过游戏厂商在 CES 展上一向不受尊重，虽然参加 CES 展的游戏厂商每年都在增多，而他们在展厅中所占的展位却一直处于很不起眼的角落。IDSA（互动数码软件协会）会长道格拉斯莱恩斯坦回忆起当时的情况时说：“那时候游戏产业在 CES 上被视为异类，一直都未能受到应有的待遇。业内的很多人都清楚的知道，游戏产业已经发展成熟，有足够的实力支持属于他们自己的展会。于是“Electronic Entertainment Expo” 顺应着历史潮流，在业内同仁的千呼万唤之下诞生了。由于称为电子娱乐业展览，所以像 PDA、家用游戏机、游戏软件、多媒体娱乐设备、在线娱乐设备等代表科技发展水平的顶尖的电子娱乐软硬件都将在这里展出。展会不仅汇聚众多知名游戏软硬件开发厂商，更汇集了大量的业内媒体，这里不仅是产品展示的平台，厂商新近开发或计划开发的一些产品，发展策略也将在此公布于众。E3 的历史就是电子娱乐产业发展的历史。

1995 年，E3 首次举办，给参展厂商及参观者留下了深刻的印象。那次展览给电子娱乐行业的人士提供了这样一个绝佳的机会：同一时间，同一地点，在一个由专家精心策划的环境里，寻找让他们心动的产品或者技术。E3 大展的适时出现契合了电子娱乐产业高速发展的需求，同时，也以自己的方式，推进了产业的发展。E3 的定义为“商贸展”（Trade Show）这意味着 E3 是面向游戏产业业内人士开放的一个商贸交流展会。该展会的主要观众是业内的发行商、分销商、开发商、媒体等，这一点与主要面向普通观众的“东京电玩展”有着本质性的区别。E3 大展可以说是游戏产业年度商战的一次提前预演，各大游戏厂商将会在该展会上展出本年度最为重要的产品，能否在这一展会上取得成功在某种程度上代表了该产品的市场前景。因此游戏厂商对于 E3 展的投资从来都是不遗余力，一些大公司在展台布置等方面一向都是不计成本，投资额一般为 100 到 1000 万美元不等。E3 大展已经成为业界最重要的年度交流盛会，吸引着全球玩家的目光，同时，也团结了超过 60,000 名极具影响力的零售商、分销部、研发商与投资商、媒体。

2006 年的 E3 结束后主办方宣布将对其实施一场较大的改革。包括名称、时间、举办地和形式等都会有重大变化。此外 2007 年的展会将不再沿用大家所熟悉的 E3（Electronic Entertainment Expo），改革后的展会将改名为“E3 Media Festival”。2007 年 E3 的定位从“电子娱乐产品展”转变成为“游戏界的媒体与商务峰会”。顾名思义“游戏界的媒体与商务峰会”就是专门面向媒体与买家的商务性会议，不仅规模缩水，展会的氛围也更加低调。2007 参展的游戏生产商比往年减少了 70%，只有持邀请函的买家或媒体人士才能入场。展会将更像一个由专业人士参加的乡村俱乐部周末聚会，大部分商务会谈都将在酒店的私人会客厅举行。之所以进行如此大规模的改革，是因为许多开发商都抱怨“E3 目前的举办规模过于庞大，范围覆盖过广，在很大程度上增加了厂商集中展示自己公司产品并向业界传递有效信息的难度。”

E3 展会历代年表

1995 幻想拉开帷幕

首届 E3 展会在洛杉矶会展中心召开。三天展期内参观者高达 3.8 万，展会取得了巨大的成功。业界最受瞩目的盛会第一次走向世人面前。

本届热点 《铁拳》《山脊赛车》《VR 战士》《露娜 2》《马里奥网球》《瓦利奥世界》《Killing Time》

1996 蒸蒸日上

仍旧选择洛杉矶会展中心，500 家参展公司，1700 展出软件，E3 展盛况空前。本届 E3 形成了沿袭至今的"2G 组合 (Games & girls)"——遍布展会的展会美女。

本届热点 《妖精战士》《幻想水浒传》《古墓丽影》《灵魂能力》《VR 战士 2》《碟中谍》

1997 第三方大量参战

本届 E3 转战亚特兰大世界会议中心，规模略减，观者也只有 3.7 万。本届第三方游戏光彩夺目，Square 的《最终幻想 VII》的华丽；Konami《潜龙谍影》的完全即使演算，展示了让观众难以置信的画面；Eidos 的《古墓丽影 2》再显神威。另外本届 E3 展后诞生了 E3 最权威的评奖活动"E3 游戏批评家大奖 (Best of E3 Game Critics Awards)"，由多家权威游戏媒体的主编担当评委。

本届热点 《最终幻想 VII》《合金装备》《古墓丽影 2》《索尼克合集》

1998 3D 时代来临

本届亚特兰大展会迈进了 3D 时代，无论是会标的立体化，还是 3D 游戏的绝对数量；无论是家用机的跨越，、还是 PC 显卡的发展。非 3D 的游戏几乎没有立足之地。本届 E3 增加了座谈会、研讨会等节目，邀请业界名人讨论游戏产业的发展方向。这些项目后来发展为 E3 的重点。

本届热点 《塞尔达传说时光之笛》《完美黑暗》《F-Zero X》《死亡之屋》《最终幻想 VIII》《寄生前夜》《武藏传》《寂静岭》

1999 重回洛杉矶

为了给多数集中在洛杉矶及硅谷的游戏公司制造便利，E3 重会洛杉矶，并签署了截至 2012 年的使用权合同。之后 E3 便一直在洛城举办。索尼的 PS2 在展会上占尽风头，而除了世嘉与任天堂各自对其主机的作秀，微软的 Xbox 的消息也把跨世纪的主机大战推向了山雨欲来风满楼的前夕。

本届热点《赛车》《莎木》《生化危机：代号维罗妮卡》《灵魂能力》《能量宝石》《口袋妖怪竞技场》

2000 Beyond Imagination

本届会展主题是"超越想象 (Beyond Imagination)"，出展游戏 2400 款，观展者 6.2 万，但实际上新世纪主机仍是尤抱琵琶半遮面，没有实体机公布。世嘉在本届展会盛气凌人，连呼风唤雨的索尼都相形失色。值得一提的是，本届展会中国软件商终于加入了 E3 的行列。目标软件出品的 RTS 游戏《傲视三国》，在 Eidos 展台出现，这对于国产游戏来说意义深远。

本届热点 《鬼武者》《合金装备》《最终幻想 XI》《勇者斗恶龙 VII》《太空频道》《生化危机 0》《塞尔达传说：梅祖拉的面具》

2001 三国鼎立

本届 E3 共 400 多家参展商，与往年相比略有下降。受美国游戏界变动影响，许多小厂商都未参加，而大厂商规模继续扩大。所以本届 E3 成为了微软、任天堂和索尼三方主机大角逐的舞台，微软拿出史上最大规模的资金为 Xbox 发售作宣传，任天堂针锋相对的把 NGC 发售日定在 Xbox 之前 3 天。本届一大主题是网络互动，网络游戏的崛起和索尼的网络计划都昭示着网络发展之迅猛。

本届热点 《死或生 3》《恐龙危机 3》《死亡之屋 3》《街头喷射小子未来版》《寂静岭 2》《最终幻想 X》《生化危机 0》

2002 网络时代

本年度游戏产业全面飞速发展。E3 上微软公布"Xbox Live"计划。 本届热点 《虚幻竞技场》《合金装备 2：实体》《忍者龙传说》《鬼泣 2》《寂静岭 3》《塞尔达传说：风之杖》

2003 独占鳌头

本届 E3 索尼独占鳌头，不仅游戏阵容豪华，更是暴料层出，PSP 对传统掌机的颠覆，EyeToy 的独树一帜，







让参观者大开眼界。

本届热点 《合金装备 3：食蛇者》《GT 赛车 4》《鬼武者 3》《生化危机：爆发》《毁灭战士 3》《光晕 2》

2004 掌机时代

本届的重头是 PSP 和 NDS 两大掌机大战。PSP 是索尼追求的尖端性能理念的体现，NDS 代表了任天堂触摸世纪的开创。

本届热点 《光晕 2》《最终幻想 XII》《杀戮地带》《战神》《GT 赛车 4》《银河战士 2：Echoes》《分裂细胞 3》《半条命 2》《使命召唤 4：现代战争》

2005 次世代来临

三大主机首次携手亮相。在等待了很长时间后，sony 的 PS3，微软的 Xbox360 和任天堂的 Wii（当时还是以开发代号"Revolution"暂命名）首次以真实身份在 E3 上展现本机。跨时代的游戏画面和 Wii 的革命性操作系统给人们留下了深刻的印象。

本届热点《大神》《赛尔达：黎明的公主》《马里奥赛车 DS》《横冲直撞：复仇》《勇者斗恶龙 VIII》《任天狗》。

2006 暴雨前夕

在本届 E3 上，任何游戏或主机的新闻胡须都不如这一条震撼：ESA 官方宣布从 2007 年开始，E3 将仅针对媒体以及零售商，不再针对公众开放，然而以后的事实证明这是多么错误的一个决定。

本届热点《光环 3》《沙滩排球》《FM online》《VR 战士 5》《最终幻想 III》《最终幻想 7CC》《最终幻想 XIII》。

2007 黑暗的时代

新会场设在圣莫尼卡 Barker 停机坪。没有零售商参加。

2008 荣耀回归

E3 媒体节及业界峰会的展位平面图及参展厂商的详细名单已公布。继去年备受争议的圣莫尼卡停机坪会场之后，今年的 E3 再次回到了其诞生地洛杉矶会展中心，并于 2008 年 7 月 14 日开幕。根据北美软件协会、IGN 和 EA 洛杉矶发布的相关消息，本届 E3 的头条新闻为《最终幻想 XIII》登陆 Xbox360。

本届热点：《生化危机 5》《最终幻想 13》《KILLZONE 2》《抵抗 2》《古墓丽影 8》《命令与征服 3：凯恩之怒》《孤岛危机：弹头》《孢子》《求生之路》《镜之边缘》《寓言 2》

2009 涅槃重生

E3 涅盘重生，恢复了以往的规模。本次展会在洛城举行。本届 E3 索尼展开了掌机的攻势，新发 PSP GO，正式确立自 2009 年 10 月 1 日起的 PSP 网上下载游戏盈利的未来格局。不仅如此，PSP 的游戏厂商们纷纷推出玩家期待的游戏。并且发布了 PS3 大作《战神 3》以及 GT 赛车 5。展会中最令人惊讶的莫过于提前公布的《最终幻想 XIV》为 PS3 独占，震惊全场，很有向 08 年《最终幻想 XIII》跨平台报仇的味道。而微软方面喊出了"今天各位所见便是游戏的未来"的口号，发布了"Project Natal"体感技术，令人难以置信。任天堂作为目前游戏界的领头羊也发布了很多重量级游戏，如《超级马里奥银河 2》，《甲壳虫 摇滚乐队》，《疯兔归乡记》，《银河战士 另一个 M》。

本届热点：《未知海域 2：纵横盗贼》《战神 3》《使命召唤：现代战争 2》《最终幻想 14》《合金装备：崛起》《PlayStation Move》《Project Natal》《GT 赛车 5》《极限竞速 3》《刺客信条 2》《超级马里奥 Wii》《合金装备：和平行者》

2010 体感和裸眼 3D

本年度 E3 展会是在洛杉矶国际会议中心召开，从 6 月 15 日到 17 日为期三天，许多公司前来参展！本届 E3 任天堂正式公开了全新的掌机 N3DS，而微软 Xbox360 的体感设备 Kinect（之前名为 Natal）以及索尼 PS3 的 PS Move 也正式发布。本届热点：《孤岛危机 2》《使命召唤：黑色行动》《最终幻想 14》《光晕－致远星》《荣誉勋章》《极品飞车 14：热力追踪 3》《汤姆·克兰西：鹰击长空 2》《战地：叛逆连队 3》



E3 SHOW GIRLS

——E3展会的另一大亮点





谈起游戏电玩展，似乎许多人都很关注Show Girl。不过和东京TGS相比，在美国举办的E3展其中的Girl们自然相应的欧美系的女性居多。于是乎出于种族的差异，不禁让小编我感到压力很大。对于东方人来讲，果然还是亚裔的女性更显得充满魅力。当然，欧美女性自然也有她们独有的特点与优美的地方，我们当中也不排除对异种族抱有好奇、崇拜等心理的存在。相信读者当中金发碧眼的爱好者相信也决不少见，于是才有了这个栏目。可惜在下的审美感观似乎没有保障，这一点从美编同学和我选图中的差异便可见一斑。是否把这个栏目交给我是个错误呢？也罢，进入正题，这两页为大家收罗了本次E3展中比较有姿色特点的MM照片若干，当然其中也有不少刺激经典的被美编同学筛选掉了实在令人遗憾。但收录其中的保证都是经过严格挑选的精品，保证一饱大家的眼福。至于责编的评价有碍观瞻，美编特意将其与图分开表示，请大家看图就好。谢谢。









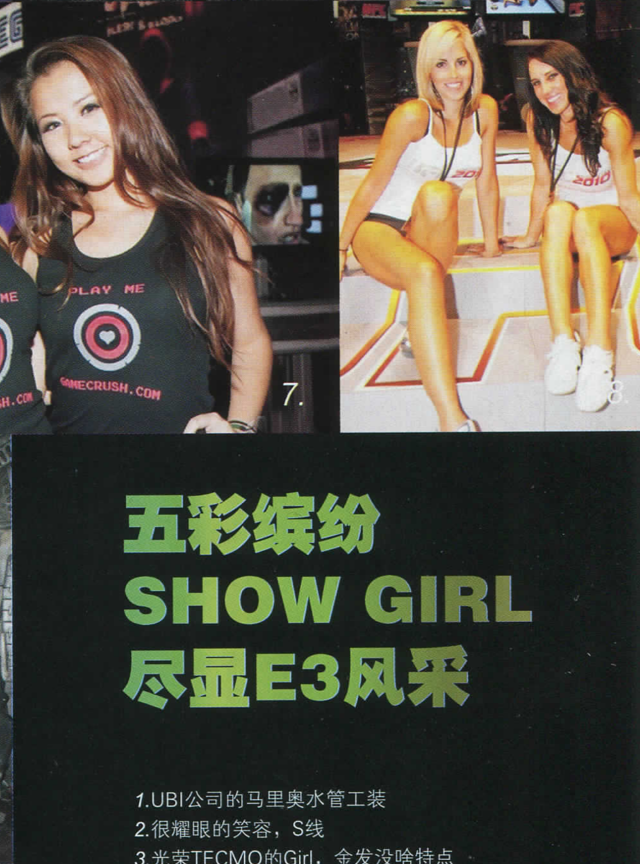












五彩缤纷 SHOW GIRL 尽显E3风采

1.UBI公司的马里奥水管工装
2.很耀眼的笑容，S线
3.光荣TECMO的Girl，金发没啥特点
4.黑衣三人组，似乎皮肤也很黑
5.同样光荣TECMO的Girl，日式背景前分外扎眼
6.赤红的NDS，似乎是展会中的车模
7.PLAY ME二人组近身版，笑容不错
8.微妙的角度，二人很擅长坐姿
9.四号图的远景版，由于光线问题漂白了一些
10.风韵十足的足球宝贝。
11.另外两名车模MM，这次是黑发版
12.服装很凉爽，适合森林狩猎使用或是格斗用
13.坏女孩×3，刺青不解释
14.兽耳娘冷峻版，这个似乎是在COS熊的感觉
15.show girl手拿wii和360的手柄
16.身穿赛车服的两位美女















Focus on Game News 游戏新闻眼 VOL 279

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！


←索尼这次在E3上没有公布PSP2，但就上次PSP设计图泄露的经验来看，这很可能就是未来PSP2的大致设计方向。

SOFT 日本专讯 《格斗之王13》7月正式推出 新作肩负拯救系列存亡重任

本刊讯　SNK PLAYMORE日前宣布，《格斗之王》系列街机版最新作《格斗之王13》将在全日本各游乐场陆续推出运营。不过官方并没有发布家用机版的内容和具体发售日期。



《格斗之王13》是继《KOF2003》和《KOF11》之后"艾许篇"三部曲的完结篇，继承前作大幅度翻新的高清晰图像与传统3人组队对战玩法，并追加收录新参战角色故事剧情与新格斗系统等内容。其华丽特效画面和连招打击感的回归受到游戏媒体和玩家的好评。目前，《格斗之王13》的街机版已经预定7月14日推出，相信家用机版有望在年底和大家见面。

编者按：以上的部分措辞来自于官方新闻原稿，但相信很多老玩家会对"继承前作大幅度翻新的高清晰图像"这句话表示怀疑。的确，根据最新公布的画面来看，本作依然采用和上代相同的实际480P分辨率，画面实在不敢恭维。现在只有希望它能在系统方面有所改进，不要再像前作那样毫无理由的颠覆，以及出现明显赶工的痕迹了。

EVENT 美国专讯 EA为新作觅得代言新宠 杜兰特担任游戏封面球星

本刊讯　美商EA近日宣布，将聘请俄克拉荷马雷霆队小前锋凯文·杜兰特，来担任EA SPORTS 美国职业篮球游戏系列最新作《NBA ELITE 11》的封面球星。

2010年NBA的全明星凯文·杜兰特，在本球季中成为NBA的史上得分居联盟之冠的最年轻球员，在他的协助下，雷霆队于正规赛季中拿下50胜战绩，并打入季后赛。对于此次被选中成为封面人物，杜兰特表示："我一直都是EA SPORTS的忠实支持者。对我和球队来说，这真的是精彩的一年，能够成为《NBA ELITE 11》的封面球星实在是棒透了。"在2007年NBA选秀中以首轮第2顺位中选的杜兰特，于他短暂的职篮生涯中，迅速累积起显赫的成绩。此外，他将在今年夏天代表美国前往土耳其参加2010年FIBA世界杯男子篮球锦标赛。杜兰特也是EA SPORTS史上第3位同时担任过NCAA和NBA授权游戏产品封面人物的球员。



EVENT 美国专讯 微软推出LIVE服务新方案 阖家共享丰富网络内容

本刊讯　美国微软近日宣布，将于11月推出针对Xbox360网络服务的Xbox LIVE的金会员入会新方案"金会员家庭包（Gold Family Pack）"，即缴付99.99美元便能够获得4个人为期一年的金会员身份。



"金会员家庭包"是针对家庭单位所推出的Xbox LIVE金会员入会新方案，只要付出2人份的年费就可以让4名家庭成员登记成为金会员，这可以让全家一同享受Xbox LIVE上的丰富网络内容。这4个金会员家庭包帐号将由1个主要帐号负责付费与管理，Xbox360的系统操作介面也会新增专属的"家庭中心"，让主要帐号能轻松设定管理其他帐号的权限，并可购买与分发微软点数给其他帐号使用。

其实发展网络的目的就在于用简便的方式吸引更多消费者，而尽管微软的网络服务非常周到，但以往的收费标准与索尼相比有些"不厚道"，相信此次推出的"金会员家庭包"将会给玩家带来更多的实惠和便捷。

SOFT 日本专讯 《双重国度》正式命名发布 吉卜力、久石让两强联合

本刊讯　LEVEL-5于日前在东京惠比寿举办了奇幻角色扮演游戏《双重国度（二ノ国）》的制作发表会，会中正式确定NDS版的名称与发售日，并宣布将跨平台推出PS3版。



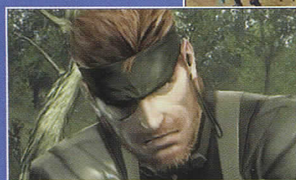
《双重国度》是以"人与人之间的心灵交流"为主题的奇幻角色扮演游戏，故事讲述了因为失去挚爱母亲而陷入悲伤的少年奥利巴，偶然间来到与现实世界有着奇妙共同点的异世界"双重国度"展开冒险旅程。游戏请到动画大师宫崎骏所率领的吉卜力工作室担任动画制作，知名音乐家久石让担任配乐。NDS版将定名为《双重国度 漆黑的魔导士》，预定12月推出。

除了NDS版之外，游戏还将于2011年跨平台推出PS3版《双重国度白色圣灰的女王》，游戏采用高解析度赛璐珞风格的3D着色法来呈现如同手绘动画般的精美游戏画面，详情预定于后续公布。

N3DS公布重要作品一览


↑死或生 3D


→超级街霸4 3D


↓合金装备3 3D


↑战国无双 3D


↑生化危机 启示录 3D


↑王国之心 3D

←纸片马里奥



PS3体感控制器 PlayStation Move现场展示

SCEA在本次E3展中，以PS3体感控制器PlayStation Move为展出主力，不但在展前发表会中公布了发售日、售价以及一系列支持PlayStation Move的游戏，同时也在E3展现场摊位提供参观者试玩。PlayStation Move动态控制器最显眼的就是前端会发出各种彩色光芒的圆球。该圆球采用雾面硅胶材质，本身就具备一定的缓冲防撞效果。不过游玩时建议还是将吊绳绑在手腕上以策安全。顺道一提，一般玩家所认知的PlayStation Move，事实上只是整套方案其中之一，之外还包括搭配提供方向与按钮操作的导航控制器，两者是分开卖的，预定9月21日在北美地区推出，各种产品售价如下：PlayStation Move动态控制器：49.99美元，PlayStation Move导航控制器：29.99美元，PlayStation Move充电座：29.99美元，PlayStation Move枪套：19.99美元。





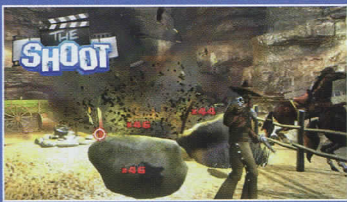
试玩部分：歌星舞蹈

《歌星舞蹈》是承袭SCE畅销歌唱音乐游戏《SingStar》而来的歌唱舞蹈音乐游戏，除了原本的歌唱外，还加入以PlayStation Move动态控制器操作的舞蹈，最多可4人同乐。游玩时画面上除了舞蹈示范之外，也会把参与热舞的玩家影像显示在背景中，还可以录制成自制影片上传分享。不过因为PlayStation Move动态控制器只掌握手部的动作，因此感觉上并不像能掌握全身动作的Kinect舞蹈游戏那样有趣。



试玩部分：动感射击

《动感射击》这款游戏是让玩家在电影制片厂的各种场景中，射击来袭的敌人标靶的光线枪射击游戏。由于PlayStation Move是结合光学追踪与6轴感测的信息来决定指向，因此操作起来的感觉与纯光学指向的Wii遥控器手感略有不同，指标的移动比较稳定平滑，但速度也比较缓慢一些，不过这部分因游戏设定而异。因为不需要控制器非得指向荧幕，因此游戏中也加入许多以特别动作来施展的特殊攻击，像是将控制器朝下或是朝左右倾斜来躲避敌人子弹，原地转圈发动子弹时间慢动作模式，朝下开枪发动全画面强力攻击等。



试玩部分：动感格斗



《动感格斗》是以2组控制器来游玩的体感格斗游戏，游戏让玩家双手各持1组控制器来控制角色的双手动作。游玩前必须先进行一系列的校准，以精确掌握玩家的肢体动作。不只是单纯的刺拳、钩拳，还可以用拳头直劈横扫，或是抱住对手头颈猛力槌打对手头脸等，通过震动反馈来传达打击感。不过实际游玩时角色的动作会有些许延迟，加上角色的动作是靠模拟人体骨架反推所得，不见得与自己的动作完全一致。《动感格斗》也支持3D立体显示，提供更具临场感的格斗乐趣。

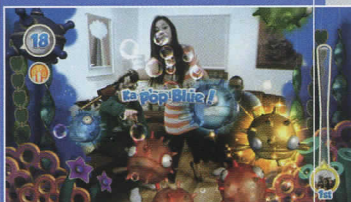
试玩部分：EyePet Move

去年推出的虚拟宠物游戏《EyePet》这次展出了支持PlayStation Move的新版本。由于《EyePet》本来就是通过PlayStation Eye感应玩家影像来与虚拟宠物互动，现在只是把操作部分换成更精确的PlayStation Move，因此整体玩法没有太大变化，操作上则是更灵活精确。现场还展示了结合3D立体显示的试玩，让EyePet宠物小猴所处的虚拟世界立体化，搭配能精确掌握空间定位的PlayStation Move，玩起来的感觉更为逼真。



试玩部分：动感派对

《动感派对》是款风格与玩法非常类似PS2《EyeToy Play》的派对游戏，游戏中收录各式各样应用PlayStation Move轻松游玩的小游戏，像是拿画笔涂鸦、拿棒子捶打玩偶、拿球拍打害虫、拿手持电风扇将小鸟吹到鸟巢中、拿手电筒照幽灵等。游戏中会利用扩增实境技术将玩家影像合成到画面上，并将手上的控制器替换成特定道具。基本上不需要什么练习就可以轻松上手，非常适合派对或是聚会之类的场合。



试玩部分：动感冠军



《运动冠军》是体感游戏的运动类型，收录包括保龄球、乒乓球、沙滩排球、射箭等6种运动，其中有部分项目可同时支持标准的1组或是选用的2组控制器操作，使用2组时能更自由精确地游玩。实际游玩时操作都能实时反应，没有明显延迟。各项目的操作判定都有相当程度的简化，不像真实运动那样严苛，如乒乓球只要大致掌握挥拍时机与位置即可。射箭的操作相当精确稳定，不过必须使用2组控制器效果较好。

后续支持PS Move的游戏

除了以上专属游戏外，SCE也预定让后续推出的游戏支持该外设，E3现场也提供其中一部分的试玩，包括《暴雨》、《小小大星球2》、《SOCOM 4》等。

已推出的推理冒险游戏《暴雨》预定通过更新来支持PlayStation Move，将原本就相当丰富的DS3控制器体感操作变得自由度更高。

即将于2010年底推出的《小小大星球2》预定收录10个支持PlayStation Move 的展示关卡，采用混合DS3与PlayStation Move操作的多人同乐玩法，部分玩家使用DS3操作布娃娃在关卡中行动、部分玩家使用PlayStation Move操作游标来辅助布娃娃过关。《SOCOM 4》是SCE用来展示PlayStation Move传统类型游戏支持能力的第三人称动作射击代表作，通过动态控制器控制瞄准与视点、导航控制器控制移动，让玩家能一边移动角色一边进行快速精确的瞄准射击，可说是结合第三人称射击游戏与光线枪射击游戏两者之长。

整体来说，PlayStation Move的体感玩法虽然和Wii非常近似，不过由于技术上的改良和优秀的画面表现力，因此能提供更准确的操作与更精美的画面。结合影像辨识与实体控制器的设计也比较能满足传统类型游戏的需求。但是由于其推出时间太晚，不知道以前那些在Wii上反响不错的作品会不会在PS3上露面。而且后续软件数量的多寡，也将直接决定PlayStation Move的命运。



从善如流的后发制人策略

——PSP2誓要跟N3DS“秋后”算账

文/小沛

PS MOVE的出现的确晚了一步，但在下一场龟兔赛跑中，PSP2很可能成为“忍者神龟”……

早在上世纪七十年代，以雅达利为首的一干诸侯开始在“电子游戏”领域拓土开疆。经过近十年的征战，老山内领导的任天堂终于坐上了霸主的宝座，FC以压倒性的销量优势号令群雄，无数第三方软件厂商归依旗下。但天下大势，合久必分，分久必合。世嘉、索尼的崛起，令游戏界再度风生水起！当时的任天堂因循守旧，固执地将已经落后于时代的卡带插槽留在了N64上。面对光盘的容量优势和索尼对待第三方礼贤下士的态度，任天堂输得很惨，而且一输就是十年！二十一世纪什么最值钱？人才！上世纪的横井军平为任天堂打下了掌机的江山，而这恰恰成为了任天堂的救命稻草，GB和GBA帮助老任走过了最艰难的岁月。后来大家都清楚了，岩田聪立志革新，把创意作为新主机开发的主要目标，并且大力拓展玩家群。于是NDS和Wii终于让岩田聪尝到了胜利的果实，也为山内溥赚了一大笔养老金。上面的这些不是秘闻，但又不得不说，因为眼前的情况已经越来越复杂。人们在评说历史的时候都能头头是道，往往对自己所处的环境一片茫然。经过了无数次的较量，当前的三大厂商都有了足够的经验教训。下一代家用机的战斗还未打响之前，任天堂和索尼的掌机之战看来就要在今秋打响了！

PS3赢不了，但PSP没有输

就全球销量来说，PSP目前在全球卖了5千8百万台，而NDS为1亿3千万台，差不多PSP是对手销量的一半。但因此而说PSP输了，那是极不负责任的。终归PSP和NDS不是两个针锋相对的掌机，远没有PS3和360之间的竞争那么激烈。在“多媒体随身娱乐终端”领域，PSP的对手严格来说应该是iphone。尽管后者的游戏品质大大不如PSP，不过好歹算是同一级别的对手。于是，就销量而言，PSP自然是赢了。而且5千8百万这个数量实在不小，对于软件商来说很有诱惑力，所以我们才能看到有那么多好游戏登陆PSP。

可5千8百万和1亿3千万到底是有很大差别的，看着人家NDS可以独辟蹊径，大把大把地捞银子，索尼肯定还是眼馋的。有道是“顽抗到底，死路一条。”还有个成语叫“从善如流”，任天堂以前就吃过这个亏，后来轮到被胜利冲昏头脑的久多良木健。平井一夫和当初的岩田聪处境很相似，都肩负着力挽狂澜的重任。只不过平井一夫更惨的是，在东山再起之前，先要帮久多良木健把屁股擦干净。PS MOVE的推出有点晚，但可以算是平井一夫“从善如流”的最佳例证。就算PS3已经赢不了，但起码要摆出不认输的架势，用实际行动告诉对方：一意孤行的时代已经过去了，索尼将在下一场战斗中做好一切迎战准备。

索尼从没有认过输，我们只能以旁人的角度对索尼高层的想法来进行分析。假如真如索尼对外宣称地那么自信满满，那久多良木健的离职岂不成了冤案。面对越来越激烈的竞争环境，索尼绝对不会允许PSP2和PS4再去看任天堂的脸色，所以这次的PSP2必然要非常谨慎，做好一切准备，坚决不打无把握之仗。

人无我有，人有我精

抛开画面、性能不提，NDS比PSP多了触摸、麦克风、双屏这些特点。这些特色功能在以往的掌机上都没有出现过，换言之，NDS主打的就是创意。而PSP依然走传统“性能更新换代”的路子，采用了当时比较先进的微型处理器，显示核心等关键部件也做到了高度集成化，屏幕的尺寸在当时所有的移动便携设备中更是首屈一指，并且索尼自创的UMD光盘也为游戏的品质提供了保障。PSP和NDS各自的路线都有其独特的吸引力，于是在前期的对抗中难分伯仲。但是人家NDS的路子不仅能吸引老玩家，其大量的创新软件更是成为了很多非玩家的最爱。于是任天堂的蓝海策略逐渐显示出无与伦比的号召力，直至今日与PSP拉开了巨大的销量差距。

上面又是历史，且无人不知……列位莫怪，引子而已。

如果我是平井一夫，那么吸取了上面的经验之后，我会为接下来的PSP2制定什么样的行销策略呢？很简单，首先，继续发扬原有的技术优势，让PSP2在性能方面依然领跑对手，同时方便软件商为自己的主机开发高质量的游戏。其次，诸如3D显示、触摸屏、重力感应、内置摄像头、麦克风等所有现在可以利用的创新元素全部加入，这样一来，即便对手N3DS上面推出了类似的创意作品，PSP2同样可以做到，并且因为性能优良，PSP2可以做得更优秀。最后，摒弃UMD的光盘介质，改为卡带。因为现在的高速大容量存储卡不但价格低廉，而且比光驱的使用寿命长很多。UMD仅仅1.7GB的容量，加之读取速度的限制和耗电量大的缺陷实在没有优势可言。

以上是PSP2硬件设计方面的想法，而另一个关键要素则是第三方软件的支持力度。以目前来看，PSP已经积累了一定数量的支持厂商数量。但除此之外，其他非游戏的软件也十分重要，例如现在iphone上数以万计的功能软件。这些软件不需要以光盘或卡带的形式销售，仅通过网络付费下载即可为PSP2创造大笔的收入，同时可以使PSP2的功能更加强大。要是再给PSP2加上手机和3G上网功能……iphone反正是没得混了，N3DS也要重新审视面前的这个对手。

正所谓“人无我有，人有我精”。认清差距，取长补短，然后再在某些方面做到超越对手，那么剩下的问题就只有价格了。

在主机的售价方面，任天堂一直是很不“厚道”的。PS3刚发售时尽管售价很高，但依然是赔本赚吆喝，用远低于成本的价格来换取市场占有率。任天堂的Wii和NDS却都是以高于成本价在销售，并且利润相当丰厚。其实掌机的成本比家用机要好控制一些，这里所谓的控制，其实就是和对手之间的差距。如果任天堂继续用低性能换取高利润，那么索尼方面的PSP2应该不会和它有价格上的绝对差距。

索尼没有和任天堂同时发表新掌机，看来就是要以“学生”的身份，打算后发制人了。

抢风头？最早不见得最好

“先下手为强”和“后发制人”并不是相互矛盾的悖论。拿两样商品来说，假如是类似产品，先发布和先上市绝对会占得上风。但假如前者公布之后，后者又进行了技术改进，那么前者就会被迫打上“过时”的烙印。

任天堂这次下手的确挺早，因为NDS似乎还有很强的生命力，而且N3DS除了裸视3D之外，并没有做到整体颠覆性的革新。作为原先的“传统”掌机，PSP绝对有更多进步的空间，再加上晚于N3DS发布，自然可以在对手的基础上增加一些额外的亮点。

赶在前面和公众见面，就好比女星们在奥斯卡颁奖礼上走红地毯。与其匆匆忙忙走在第一位，倒不如在家里好好打扮一番，让记者们在现场翘首以待，然后就会以更加艳丽的妆容，来吸引更多镜头的关注。



什么时候发布消息最合适，或者以怎样的方式来公布？这个时间和形式上的双重考虑十分重要。为什么任天堂总是不参加本土的东京电玩展？那就是因为他们在本土没必要和那么多的厂商去争夺展位，自己完全有能力办一个独立的展会。而E3每次都参加，那当然是因为在国外自己办展会的投入太大，和大家一起凑凑热闹也好。而且在E3上发布新主机当然会引起很多人的注意，自己理所当然成为万众焦点。反正，大厂商参展，要的就是极高的关注度，最好媒体和玩家只关心自己。

索尼这次没有明确拿出PSP2的实际成品，只是预告将于秋季公开，估计也就是今年的东京电玩展。不过早在今年3月份的GDC大会期间，就有外界传言索尼将公开新的掌机。而且据一位不愿意透露姓名的业内人士称，索尼的PSP2其实已经接近完成。在规格方面，PSP2上将搭载一个200万像素的数码摄像头，通过这一摄像头玩家可以拍摄照片、录像，甚至可以通过WiFi连接进行视频对话。新型的PSP2不仅



仅支持掌机间的视频连接，还将可以提供与PS3的互联，通过PS3的在线平台与世界各地的PS系玩家对话。另外PSP2将采用NAND闪存，容量是4GB。除此之外，索尼也计划改变PSP不方便携带的缺点，将PSP2的体积适当缩小，首发颜色也会多样化，大概会有黑色、白色以及银色3种供玩家选择。

3月份的这个消息到底是不是可靠？起码索尼当时没有对此事发表任何看法，而且这个消息的来源是国外著名的PSP网站，所以还是具有可信度的。有关PSP2的传闻自去年开始就一直没有中断过，也有业内人士称，索尼的下代PSP并不是PSP2，只能称之为新版PSP。索尼公司只是对现有的版本进行升级，售价方面将不会有太大的变化。这个说法现在看来纯属烟雾弹，索尼在这次E3上起码已经明确表态要在秋季公布新的掌机了。至于"新型PSP"，既然已经有了PSP GO，何必再去费力不讨好呢。

共同描绘PSP2的真面目

真相大白固然会令人感到瞬时的畅快，但之前的猜想则是属于每个人的快乐。之所以说猜想是一种快乐，因为人人心中都有一个"PSP2"，尽管它不见得是完美的，不见得是每个人都喜欢的，但起码是自己心中最理想的次世代掌机。

早在……恐怕也太早了点，就是2006年初。韩国某网站称，PSP2将确定为内置硬盘型，可能会代替目前的UMD光盘。另外，索尼公司可能会采用新的芯片以代替目前比较昂贵的芯片，从而降低PSP的生产成本。并传言PSP2将于2006年12月发售。相信大部分人是不会理睬这则传言的，因为2006年的年底PS3发售，索尼哪里有工夫再去推出一个新款的掌机。在第二年的GDC大会上，索尼的市场主管John Koller则再一次否定了PSP2推出的谣言。

当时的媒体的确太着急了，就算那时候的PSP销量不佳，但也不至于两年之内就推出新主机吧？不过现在就不一样了，因为连手机的游戏功能都快要赶超掌机了，新一代的PSP2自然也到了问世的时候。于是，在官方消息出来之前，各个媒体又开始了大胆的预测猜想。这些猜想有很多，关于外形的猜想自然是五花八门，但关于性能参数之类却有不少共识。总之就是无责任猜想，甚至还有传言PSP2将采用4核处理器等等。

这还没完，还有媒体对PSP2上市后的前景都作了细致的分析。他们的预测大致有以下几点：1、PSP2上市，索尼公司重振游戏市场，一改如今NDS总体销售比PSP好的状况，任天堂将受到强烈冲击。2、PSP2取消UMD盘，完全采用网络下载收费的新制度，这对整个游戏销售市场都是一个冲击，有利有亏不得而知。3、PSP3000和2000型价格再跌，PSP2代90%会继承PSP现有的游戏，所以一款具有新功能的游戏机上市了，老的还能热卖吗？

4、PSN是好是坏？PSN下载节约了游戏制作成本费，玩家可以以更低的价格入手游戏，所以游戏也会卖得更好。但相对也会多出很多问题，比如，PSN一旦被破解或者盗版镜像发布出来，那正版的产品优势在哪？如果PSP2的PSN下载被破解，索尼的亏损将是恐怖的。

5、抢PS3的风头，PSP的机能已经非常强大，游戏作品也已经超过了早期的PS，接近PS2了。而如今PSP2出来，是否机能完全超过PS2，而接近PS3。如果接近PS3，而且支持视频输出功能的话，部分玩家也许会买PSP2而舍弃PS3了。6、带动存储记忆卡的销售。玩正版PSP的玩家机器中的存储卡一般都不是很大，因为他们有UMD盘。如果PSN成为PSP2的唯一游戏载体后，那大容量的记忆卡必将得到追捧，没有谁会拿一张2G的记忆卡把游戏下了又删，删了又下……

媒体们的想象力是丰富的，但真相只有一个！唯一看透真相的，就是外表看似憨厚，内心激情澎湃的名社长——平井一夫！

秋后算账，记住，是"秋后"

就在不久前，日本广播协会发表了一篇关于"最新3D技术学习会"的文章。这个学习会主要探讨了关于3D技术、3D电视、3D游戏的发展等等。结果就是这样的一个纯学术性的文章，差点坏了索尼的大事。因为文章的中间有一段提到"索尼游戏机开发负责人堀川勉对将于今年秋天发售的次世代游戏机的设计规格进行了说明。"

好么！人家索尼千方百计藏着掖着，生怕自己的设计被对手听了去，日本广播协会（简称NHK）的嘴也太松了，再多说两句的话，干脆，你直接帮人家把新主机发布算了。

于是我们发现了一些有意思的现象：首先，NHK已经删除了该则新闻，并且没有给出原因。其次，文章中直接提到了今年的秋天，但注意，里面说的是发售，而不是发布。

那么我们首先来分析第一点，这则新闻不涉及政治，也没有敏感话题，相信被删除绝对是因为索尼的要求，估计这里面一定泄露了什么秘密。其次是第二点，如果发售二字没有错误的话，很可能索尼的计划就是秋季发布新主机后，立刻上市！！而这段时间不过是按照N3DS的设计对自己的PSP2进行最后的修改，然后迅速投入生产！这可是爆炸新闻，也就解释了为什么索尼要删除这个文章了。当然，以上纯属个人观点，要是大家发现索尼强行要求我们回收并销毁本期杂志，那么我就可以确定地跟大家说：先生们、女士们，大家好。索尼新掌机发布会刚才已经开始了....



一切的一切都证明，索尼对秋季非常敏感。这里面如果仅仅是"发布"，我还真不明白他们葫芦里卖的什么药。反正失掉的江山是要讨回来的，于是在真正较量之前，打打嘴仗也是必须的。

平井一夫日前评论任天堂的3DS时，绝对没给老任面子，尖酸刻薄的用词还有极尽挖苦的语调，感觉只要老岩在现场，俩人就必须当场死一个......

这里就不引用原文了，平井一夫大体的评论就是：从索尼公司内部进行的研究来看，任天堂3DS掌机所谓的裸眼3D并不能支持高精度画质，而且该技术目前的实际效果也相当有限。索尼将不会去追随任天堂去开发这样的3D掌机。平井一夫还称，任天堂的3DS命名不准确，3DS是仅仅是一款裸眼3D掌机。不过平井一夫同时也表示目前暂时还没有看到3DS实物，所以他肯定不会就3DS的系统进行评论。

骂战没有实际的参考依据，但起码这证明平井一夫还是有信心的。就好比你让他现在骂NDS是垃圾，他肯定自己都不信。

所以，我们一起等待今年的秋天吧。当秋风起时，它刮落的树叶到底会引起谁的哀思呢？我们大抵不会见到老岩和老平相拥而泣的场面吧……



南非世界杯足球赛、美国E3游戏展会，今年的6月份格外精彩！



闯关族的家

主持 小沛





小沛说：闯家轮流坐，今天我当家！再唱：想当初，老子的闯家才开张，总共有6到8、9页，信有7、8筐……（这里配合京剧《沙家浜》智斗选段）然而看看今天！不是我愤恨啊，当初由叶子手中接过的闯家，今天居然只剩下两页？！别跟我说"人心散了，队伍不好带。"列位想想看，您还有写信的习惯吗？您还有发电子邮件的习惯吗？小沛非常佩服这些还继续在奋笔疾书的同志，在此向你们致敬！同时，本栏门新加入QQ交流，和龙哥热线一个号：75621006，另外我们还开设了官方博客。这样一来，您的"来信"就可以马上得到回复，并且以后会刊登到杂志上。如果您想交友也可以，我们手里有大把的玩家资源，大家互相认识一下，都是好朋友嘛！本期"闯家"增为4页，下期6页。我们力争让这里成为广大玩家最温馨的互动交流平台。而且每期都有新鲜的板块添加，让我们成为真正的"一家人"吧！

贺！《电子游戏软件》首个官方博客正式开通！



这次"闯关族的家"栏目最大的变动就是开通了多个交流的平台，但取消了电子邮件的方式。原因如下：保留传统信件是因为我们看到大家的字会很亲切，而且这次加强了回函卡的内容，扩大了抽奖的规模，传统信件无可替代。另外，增加QQ和博客平台是为了保证信息传递的速度，以往大家来一封信之后，要么等很久才有杂志上的回复，或者干脆因为没有选中而石沉大海。这次不一样了，所有信件和留言都能第一时间答复，然后再从中挑选刊登。至于取消电子邮件，主要是这个看似便捷的方式其实介于传统信件和QQ之间。它既不能替代传统信件，又不如QQ之类快捷，索性取消。

我们官方博客的地址是：http://blog.sina.com.cn/drgame。里面基本每天都会有更新的内容，例如游戏攻略、名人访谈、游戏评论、特别策划专题文章、游戏图片、精美壁纸、以及游戏相关资料的下载等等。另外当然还会有专门的交流板块，大家想给闯家的留言尽可以写在这里。至于QQ的方式，由于工作期间不可能闲聊，大家一定要把想说的话、想问的问题一次性说完，然后我们就会进行回复。

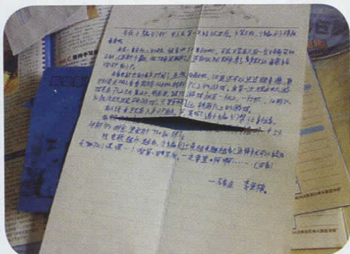
最后还是那句话，希望通过我们的努力，能让大家成为真正的一家人！



各位小编们好！本人是第一次给DR写信。文笔不好，小编们将就着看吧。我是一名初二的学生，很喜欢TV Game，可是现在只有一台5年前买的GBA（还有个小霸王，但7年前退休了）。还有几天就期末考试了，争取让我爸给咱买个小P。我看《电软》也有4年时间了，虽然没有主机，但是还可以过过眼瘾，有时候去网上看看有没有从主机转到PC上的游戏。

我第一次玩主机游戏是在PC上玩《鬼泣4》，那画面，跟PC游戏就是一个天上，一个地下。从那以后就没玩过电脑游戏了，只等从主机转到PC上的游戏。有人说我现在入手小P有点早，是吗？请小编们帮忙拿个主意。好了好了，就……（小沛说：此处被某人用刀拆信时无情地撕掉了，到我手里的时候已经残缺难以辨认，大约缺失10多个字，有图为证。）请邮一个以付款的邮包，里面有个720就行了。祝《电软》越办越好，小编们工资越来越多（这样就可以给我买720了，嘿嘿……）咱第一回写信，一定要登啊啊……（回音）

——河北 石家庄 李佳楠



←不知道是谁拆信的手段如此暴力……

小沛：不要盲目崇拜家用机，要说PS3在06年底刚发售的时候的确可以傲视群雄，不过现在看来，就算画面最强的《战神3》、《最终幻想13》等作品，也就是人设、场景比较精致，但按照分辨率来看，早已经不是电脑的对手了。PS3和360的游戏只有极为少数的游戏能够达到1080P，大多数都是720P，更有像《格斗之王12》这样居然还用480P的游戏。而电脑游戏则可以自行调节画面效果，1080P都不算什么了。很多由家用机移植到PC的游戏也是一样，例如《街头霸王4》，不仅画面分辨率提高，而且还提供了很多诸如重度水墨的画面渲染特效。只不过有一点，要想让电脑的效果超过家用机，对于显卡等配件的投入非常关键。尽管PS3的显卡只相当于目前的中低端电脑显卡，但是就算仅仅配置一台游戏效果等同于PS3的电脑，也要比买一台PS3贵多了。

你的一个观点我很赞同，那就是由家用机移植到PC上的游戏，往往精品比较多。但也有那种死活也不给PC做的情况，例如《战神》系列、《合金装备4》等等。

现在购买PSP绝对不"早"，但也不晚。因为今年秋季索尼就要公布最新的掌机了，也就是说距离下一代掌机登场也就剩下一年左右的时间，到时，PSP就会成为"上一代"了。作为本世代掌机，PSP在中国国内非常受欢迎，现在买也绝对没问题。起码游戏非常多，还有不错的多媒体娱乐功能。即便是下一代发售，但短期内的游戏数量肯定不足，价格方面也会居高不下，所以现在买PSP还不算晚。

最后，你的那段丢失的文字我大概也猜出什么意思了。够狠，如果每人都问我要个"720"的话，我把全身的器官都高价卖了也不够啊……



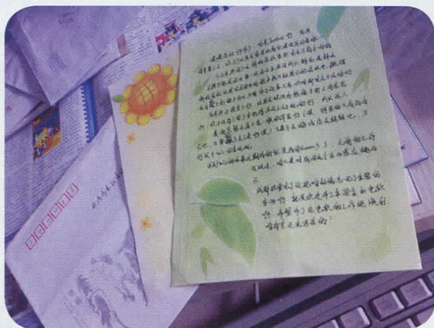
喂喂，你好啊布丁，咱是Justwe啊。高考结束第三天，终于可以呆在家里边看比赛边写回信啦~

今天竟然用了这样的信纸，虽然完全不符合咱的习惯，可能是因为第一次给女生写信所以特意选择这样的信纸。但其实是因为咱根本找不到其他的信纸，也懒得在白纸上打格子，所以不管布丁你喜不喜欢，咱都完全不在乎的。

高考终于结束了啊，结果发现没有想象中那么有意思啊，终于没有人管了，才觉得没什么好玩的啊，所以说人类的思想还真不是一般的**（电软广电分局说：此处由于采用了不河蟹词句，已经被绿坝电软版自动屏蔽了）下午去游戏店转转吧，不行买个Wii回来玩玩。

说到Wii的话，最近期待的就是《战国BASARA3》了，之前的几作没玩过，咱只是对战国这个东西感兴趣而已。

——陕西 西安 Justwe



↑这样鲜艳的颜色的确太萌了。

记得我写情书的时候也用过类似的信纸……后来剩下的都折纸飞机了。布丁同学是个童心未泯的家伙，不过你要是随信送个娃娃，相信效果更好。

另外，高考有意思吗？恐怕中国亿万参加过高考的人都不会认为这玩意儿有意思。不就是千军万马过独木桥嘛！和当年红军飞夺泸定桥差不多，过去的人就是战斗英雄，可掉到河里的就成了烈士了。

高考之后没人管的感觉的确不错，但有句话很有道理，那就是“自由是相对的，不是绝对的”。就拿你现在的情况来说，以前忙的时候，哪怕抽出点时间看个电视都觉得很开心，但现在一天24小时都可以自己支配，那就不知道干什么好了。对此，小沛表示羡慕、嫉妒还有怨恨！给你回信的时候，可是周六啊，我们还在单位加班呢！我多想也放个长假，然后让我也体验一下没人管的“凄凉下场”。

《战国BASARA3》也是我所期待的下一个作品，不过这个游戏除了Wii版就只有PS3版，实在很不厚道啊，如果不出意外，我又要破费一笔了。你是对战国感兴趣，我则是对它爽快的杀敌过程情有独钟。因为无双系列很多都要顾及“队友”，有时候自己打得正开心，结果要保护的首领死了，游戏就此结束。每当此时我都非常恼怒！靠，我这边杀得正开心，干嘛还要保护那么个缺心眼儿的玩意儿？所以，《战国BASARA》系列正合我胃口，因为它基本不用管别人，只要你玩得好就可以了。



话说，SCEA要出《战神 斯巴达幽灵》咯。自以为《战神》不会再回来小P，没想到真来了！场面更显奎爷的壮丽风采！999连击我等你

不知道为什么，这几天在我们学校开始流行了超旧版《超级马里奥》的音乐，难道这东西对我们95后小青春（小沛说：“小青春”这里不是摘录笔误，您的确是这么写的，寒一个先~~）那么大的震撼力吗？可想而知日本的东西是我们不能相提并论的，哪怕是小小的马里奥。~啊，期末到啦！赶紧快点备入复习，喝上一杯“火龙体液+狂走浸出物+活力剂”的东西一口冲到底吧！祝小编们把《电软》整得轰轰烈烈，身体健康。祝自己能考好试，读好书。大学毕业后，到Capcom做MH的制作人and Capcom总裁。

下次写信时间为6月25日后……

——广东 中山 Unco

新的《战神》好像是给下一代掌机预备的。说实话，这样的大作给掌机有点可惜，虽让这样做可以让更多的玩家接触到这个系列，不过却也牺牲了宏大场面给人的震撼。我曾将《战神》的1、2、3代一口气打通了一遍，那种感觉实在很难用语言形容！

话说《超级马里奥》的音乐可是宫本茂自己做的！其经典程度，至今无人能及。当时限于FC的机能，如果光听游戏中的配乐当然显得非常单薄，但几年前我听了任天堂的一场演奏会，另外还收藏有《超级马里奥》经典配乐的重新编曲混音版，实在是太震撼了！别说是95后的“小青春”（不好意思，借用一下），哪怕是00后也会喜欢的。不过话说回来，日本人也不是绝对比咱们强，这个“不能相提并论”究竟是什么意思我还真没懂。他们做游戏的经验比中国强，但要是说音乐，那我还就真不服了。因为中国和日本的音乐各有特色，绝对不能相互取代，也不好对比。终归有句话是：“音乐是世界的语言。”也就是说，各国的音乐就像是各国的语言，谁也不能说哪国的语言就比对方强。（虽然我一直认为韩语很难听……）

我很想知道“火龙体液+狂走浸出物+活力剂”这个东西到底哪里可以买到？听起来很拉风啊！我们平时工作忙的时候经常头昏脑胀，两眼发花，估计要是有这个东西的话一定很过瘾。到时候玩儿命加班，争取让《电软》变成周刊！……就是不知道会不会有副作用啊。

对了，等以后你当了Capcom的总裁，除了MH外，记得多关照《街头霸王》的制作小组啊，千万别再隔10年才出一款游戏了。

期待你下次的来信。



哎，在下现是一名备考的学生，学业的事已充斥着我的大脑，不过有时也是会有些缓解的事来让我放松。比如那一天的一句经典语录，那天我前面的一位同学问我左边的同学一个问题，说猪和兔赛跑谁跑得快。我左边的那个同学想都没有想地说了一句：当然是龟啦！

现如今大家还有小编们都很期待6月份的E3大展吧，我还听小道消息说，这次E3会公布《鬼泣5》和《GTA5》，不过就算没有我还是想听一听关于《战争机器3》和《致远星》的消息。N3DS的信息已经让全球的许多任民们雄起，真希望这次E3也让我们这些“X民”们多一些憧憬。

啊，等了许久，《失落的星球2》马上也要来了，不过我可能连个买碟的时间都不够了，《电软》也是我在百忙之余抽出来精心阅读的，虽然有时纳闷，咦？怎么没有我的帖呢（我是说闯家），可是回过头来想想，哦！我好像还没寄信呢。有的时候想起给闯家写信，在心中想了无数个草稿，可是真动起笔来，蒙了！等写完了信后，写信的过程就全给忘了，以前写的信不算太好，也是因为这个原因。

——河南 郑州 李一鸣

恭喜你啊，虽然我回信的时候你恐怕还没有考试，但你看到这期杂志的时候，应该已经度过难关了。生活到底是不平静的，少年时读书，成年后工作，等到了真正可以休息的时候，恐怕连出去旅游的劲儿也没有了。所以适时调整自己的心情，让自己在任何时候都不要被压力打垮，才是最佳的生活方式

回想学生时代，那种心灵的自由还是让人羡慕的。即便每天都有读书的压力，但终究和以后的生存压力不可同日而语。要是能让我年轻10岁，再经历一次高考也未尝不可啊……

今年的E3展因为有新主机发布，所以我们自然比前两届要更为关注，相信大家本届的焦点都是N3DS和360的体感装置。至于新游戏嘛，你说的目前没有消息。至于《战争机器3》和《致远星》，我们当然有报道啦，光盘里还有高清的试玩影像，一定要留意观看哦。

《失落的星球2》早就出了，如果你还没玩到的话，就拿它当作暑假的消遣之一吧。现在闯家的留言方式多了很多，相信你一定可以选择最方便你的方式来跟我们沟通。小沛我采用开明的主持方式，不会一人独霸闯家，以后还会有更多编辑加入到讨论的队伍当中，大家尽管畅所欲言。

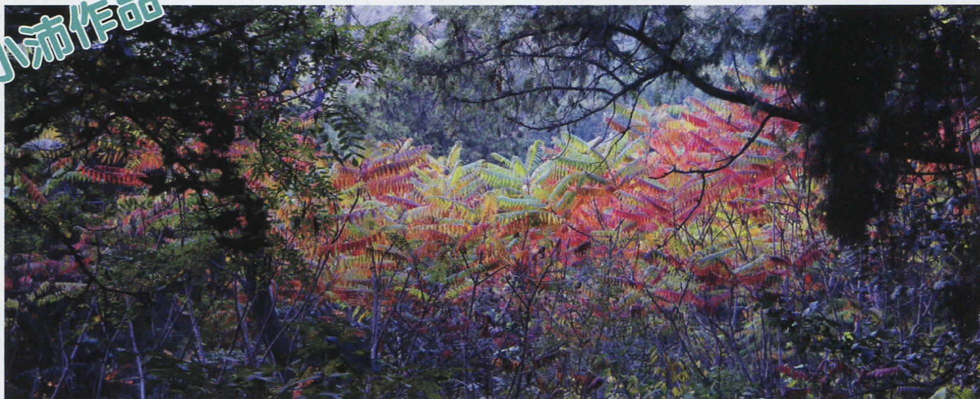


亲爱的小编们，大家好！看了十几期《电软》，不写封信心里过意不去。我是一个高一学生，虽不敢说是游戏达人，但也是不折不扣的游戏迷。小时候，我家开游戏机室，我四岁就站在凳子上打《街霸》，厉害吧。《魂斗罗》也是反反复复地玩，骄傲地对朋友说：“三条命通关！”随后我的生活就比较寒酸，小学的时候玩PS2，5块钱1小时，初中玩360，10块，所以平时只能节衣缩食。好在中考考得好，第一时间入手一台X360加一台索尼笔记本，现在上了高一，快高二了，游戏时间少了，在校只能看《电软》解渴。路漫漫其修远兮，还要《电软》陪伴我！

——浙江 金华 孙猛

小沛回复：乖乖！羡慕死我了。我小学4年级的时候，我当时居住的城市才有“游戏厅”出现，当时记得学校附近那一家只有三台机子，一个是《街霸2》，一个是《迈克尔 杰克逊》，还有一个空战的，名字不知道。当时玩的人非常多，我根本挤不进去，于是就梦想自己家里也能开个游戏厅。后来这写场所逐渐被取缔后，我也着实失落了一段时间。估计你的《街霸》水平肯定不低吧？我也很喜欢玩《街霸》系列，每一作都玩。特别喜欢的就是《超级街霸2》、《街霸zero3》、《街霸3 三度冲击》、《超级街霸4》，以及一些乱斗式的周边作品，像是《Capcom VS SNK 2》和《漫画英雄对Capcom2》等等。我特别喜欢格斗游戏，2D方面还有《格斗之王》，可惜从11开始我就不怎么喜欢了，《98UM》和《2002UM》除外，《KOF12》更是让我失望透顶。在3D格斗游戏中，我最喜欢《铁拳》系列，3代、5代、6代是我的最爱！《VF》系列是我心中的神作，可惜我水平有限，什么看“白光”、“红光”、看步伐，算帧数等等，我一听就头大了......

从你目前的“装备”来看，你比我当时幸福多了。我上高中的时候，家里只有MD和GBC（不知道这两个是什么的年轻玩家，只需知道这都是古董就好了）。360我也是两年前才买的，之前都是在单位玩。如今所有主机都拥有的日子，在以前根本都不敢想。



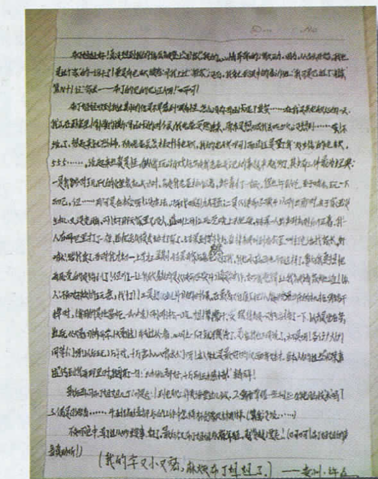
估计将来我儿子或女儿该高兴了（我现在还没有当爹），他们一下生就会坐拥所有主机！我真恨不得给自己当儿子啊......无语，奇怪的伦理关系。



（小沛先说一句，你写的够多，字也够小，实在难以辨认，只能挑一些摘录了，顺便刊登你来信的照片作为血泪的“控诉”......）

说起来也真是怪，自从我玩游戏后，被我老爸发现的事越来越多了。其中有三件最为经典：一是我8岁时玩FC的《重装机兵》时，被我老爸抓个正着，给毒打一顿。您也许会说，至于嘛，玩一下而已，但.....那可是在半夜呀！没办法，游戏吸引力太强；二是《使命召唤4》刚出那时，由于家里没主机，又没电脑，刚好那天家里又没人，遂叫上两位死党晚上去包夜，结果一人出来时被抓个正着。我一人在网吧里打了一夜，还把老兵模式给打穿了。结果到学校后直接被叫到办公室，叫打电话找家长。好嘛！给我卖了。当时我才初一，上学才三星期，结果回家后老爸居然没打我，我也承诺再也不会这样了。事后我真想把两死党的皮给扒了！但唯一让我欣慰的是《使命召唤4》真是神作，如今我觉得让我被请家长也值！（众人：不知好赖的玩意儿，找打！）三是打《生化4》的时候，在最高难度下把从庭院冒出来的机枪男给干掉时，（我用的是地雷枪，一击必杀）刚刚松一口气，想擦擦汗，突然后背被一只手给插了一下，以为是坐在旁边玩《火影》的同学，转过头一看，心脏一下子就骤停了，是谁我也不用说了，杯具呀！各位广大的同学们呀！以后玩游戏，千万要小心家长们呀！本人就是最好的反面教材。当本人的这些“光荣事迹”传到我哥那里时，我哥来了一句：“动什么都好，千万别动感情！”精辟！

——贵州 清镇 许垚



↑可怜我已经近视的眼睛啊！

你被抓的三件事中，只有第一件和我是基本相同的经历。当时我玩得也是FC，游戏名字记不得了，好像是管同学借的，所以新鲜感十足。不过幸运的是，我没有遭受“毒打”，而是被惨无人道地骂了一顿。之后我的游戏生涯并没有出现过惊心动魄的遭遇，可能因为我小时候比较乖，又或者是比较谨慎，即便偷偷出去玩游戏，也绝对不会让家长发现。（希望这段话别被我妈看到......）

小沛我绝对不是老学究，既然作的是《电软》编辑，肯定不会同意“游戏害人”这个观点，反而认为只知道学习书本知识，对其他任何方面都缺乏了解的人才比较没有前途。不得不承认，很多学生误入了“沉迷”的禁区，可大家要知道，不仅仅是游戏，“沉迷”这个词用在任何方面都是要不得的。很多君王因为“沉迷”女色而丢了江山，秦始皇“沉迷”长生而长期服毒，这些都是要命的！现在更多，什么赌博、毒品之类，哪个不比游戏更糟糕？就算是一些普通的爱好，例如下棋、钓鱼、看足球等等，一旦到了“沉迷”的程度，恐怕都有害而无益。所以，我认为游戏是无罪的，关键就是大家要掌握好分寸。就好比适量吃饭可以活着，但吃多了也能撑死......

给你来句更精辟的吧：“任你孙悟空能一个跟头十万八千里，别忘了如来佛的巴掌始终逃不出去。”



（小沛说：你前面的感慨我就不摘录了，相信你看到这一期会更感慨。）

说说今天的事吧。今天我见一朋友拿着学习机玩，玩的是SFC版《DQ3》。这没什么，但令我吃惊的是他居然只靠勇者一人单刷，胆子也太大了。我问他为什么不叫同伴，他只回了一句：“单刷好升级。”我真是服了他了。之前他还玩过《DQM》的初代，并且合出一大堆牛*（电软广电分局说：此处由于采用了不河蟹词句，已经被绿坝电软版自动屏蔽了）的怪，其中我只记得有白金王。听他介绍合成时费了很多时间，他的这些行动应该算得上行家了。

还有一件事，挺令人伤心的：NDSi被班主任收了，要到学期结束才拿得回来。唉，早知道就不在班主任的自习课上玩了，早知道就不塞耳塞玩了，早知道就不玩动作游戏了。总觉得班主任似乎想抓我很久了，6月份的好游戏只能干看着了，放假又要补上高三的课，开始高三总复习。为了上大学，高三是绝对不能玩的一年。可怜，暑假十几天根本不够玩的。六月的酷暑啊，不止存在于外面，还存在于我心中，难熬啊！

——广西 浦北县 梁华毅

首先我要说一个事给所有家长听听，不要太干涉孩子玩游戏，应该正确引导才是。否则孩子更容易逆反，并且导致更加地耽误学业。你看看，就算是“学习机”，也有强大的游戏功能......

好了，言归正传。《DQ》系列的“练级”是非常出名的，而且也是该系列特别吸引人的地方。因为每个级别之间的差距比较明显，所以大家在练级过程中的成就感也非常高。我见过比你同学还要疯狂的人，动不动就十几个小时不推进剧情，专心练级，最后非常变态地带着一堆不亚于BOSS的同伴去秒杀敌人。还有初代《DQM》，当时我是在高中时期玩的，也就是上世纪的90年代末（听起来好久远），为了配出黄金史莱姆，浪费了我多少节5号电池啊！（注：当时的GBC需要两节5号电池。）时间就更不用说了，这个游戏至今还被我收藏着呢！

老师没收学生东西，这个问题早在几年前我主持阎家的时候就表明过态度。那就是：暂时没收可以，但不要太久，终归那个东西的所有权还是学生的，按照法律来说，甚至有非法占有他人财产的嫌疑。（好像罪名大了点儿）老师没收学生东西无非就是警告大家不要分心学习，在课堂上没收之后，应该在放学时进行批评教育，然后就归还才对。动不动就学期结束才给，难道是老师他儿子也想玩？靠！我最看不起这种老师了！有种自己买一个啊，别依仗着职务之便给自己谋福利。要是将来老子的儿子被老师没收了东西，我一定亲自去问老师要！顺便对他进行一次社会主义法制教育......

最后，祝你的暑假能够愉快！



各位编编：

你们好！我不经常写回函表，给电软写是头一次，我的字不算好，凑合能看懂就行。（小沛说：谦虚过分就是骄傲了，你的字是本次所有信件中最好的，特此刊登信件原稿以资鼓励，上面还有我亲笔的赞扬哦。）

其实我想最先说一下的就是：我是女生！我想说女生也喜欢玩游戏，女生也喜欢爽快激烈的游戏感，也喜欢血腥暴力。最近非常倒霉的就是NDSi居然被老师收了......我借给班上一个男生，他带回家玩的，结果他不听我劝，总带到学校来，终于被老师收了！（好吧，我知道终于这词用的不恰当。）结果老师只骂我一个人，活活骂了我半个小时，还请的家长......说我什么这种东西不该带到学校来，我是在祸害他人。然后不让我辩解。其中有一句印象很深：“你一个小女孩玩什么游戏！”这句说得我欲哭无泪，我也懒得说什么了。后果还是比较严重的，与老妈和冷战（现在和好了），PSP、NDSi被收，PS2、Wii、PC被禁（电脑有时还可以用用，PS2只可用来放碟片......）唉......只能说：为什么受伤的总是我！

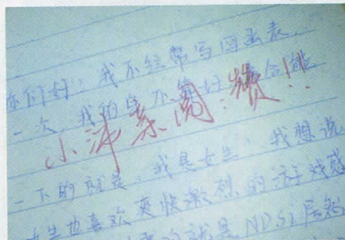
高一面临文理分班，学业比较重，只能看看《电软》上的内容，不能自己去玩，我非常喜欢最终幻想系列（虽然了解不多）尤其大爱Sephiroth，长发！银发！强势！反派！加之辛酸的过去，果然这样的男人最赞了。FFVXIII（小沛说：FFVXIII这是虾米？）中的诺克提斯同样也很喜欢，XIII中的御姐雷霆也很不错（难道我内心其实是大叔？）

现在很期待7月份（我真不是在期待期末考试.....）7月份的动画新番超多，《与殿下一起》巨搞笑的描写日本战国武将趣事的四格漫画，继OVA后也要有TV版，还有黑执事II，虽说人物换了，但还是要支持的！黑塔利亚PSP游戏！也很期待。

关于前段时间传得很热的FFVII重制事件，到底有没有希望啊！我真的很期待看到Sephiroth SAMA，PS3的破解有没有希望，大概在什么时候？E3在什么时候？我的PSP是2000，我在游戏目录下会看到一个放视频的软件，那个能支持RMVB格式的吗？不能的话怎么才能用PSP放出RMVB格式的视频？

（小沛说：信太长，就不全登了，累啊......）

——江苏 徐州 葛~ge



小沛回复：再说一遍，你的字的确还不错，虽然还不到“书法”的境界，但现在的学生用电脑用得都很难写一笔好字。我现在看信的时候，心里保佑能看清楚写什么就知足了......

“恭喜”，你是本期我看到第二个NDSi被没收的人，有机会你可以和梁华毅同学切磋交流一下当时的感受.....至于老师的这种做法，我的看法就不重复了，参照我前面的回信吧。另外还有那个男同学，你没跟他急？对于如此一个“没有担当”的男人，我只能表示遗憾。想当初我可是为了保护女同学可以挺身而出的汉子！（希望这句别让我老婆看到！）反正这次错不在你，因为你已经劝诫过了，并且他还把你给出卖了？！令人发指啊！惨无人道啊！这样的“恶习”要是不改，恐怕将来身边的朋友也会越来越少了。你呀，把我说的这句给他看看吧。上课该不该玩游戏先不管，作为一个男子汉，保护别人这是“必修

课”。另外，你老师的话我也极不赞同！女孩子怎么了？你问问老师他妈是男的还是女的？人家“春哥”还是女的呢，不也有大批疯狂的粉丝吗？游戏是给“人”玩的，人里面不仅包括男人、女人，还有人妖等等.....

Sephiroth可谓是万人迷，连我老婆根本没玩过《FF7》的都非常喜欢他！尽管他是我的虚拟情敌，不过确实比我帅多了，他要是能够跑到现实中跟我横刀夺爱，那我的脸上也有光啊，哈哈！

7月份的动画的确不少，在此为我们隔壁的同仁们打打广告：一定要留意这期间的《动感新势力》啊，你想看的都在那里了！

下面是回答问题时间：1、《FF7》重制的事件现在还仅仅是传言，并且希望不大，据官方表示，重制的难度实在太高！2、PS3的破解可谓阻力重重，即便在技术上已经攻克难关，但市场的推广恐怕也不容易，近期上市无望。3、等你看到杂志时，E3已经结束半个月了……4、PSP不支持直接播放RMVB格式，但通过一些软件可以实现，不过非常麻烦。就方便程度而言，建议还是转换成MP4更好一些。PSP支持的分辨率很低，现在网上提供的片源越来越高清，所以都需要转换成低分辨率后才能播放。


↑我特意为你截取了一张阿萨同学的靓照。



电子游戏软件 招聘启示

想来《电软》？这儿正招聘呢！

你现在已经不是在校学生了吧？你热爱游戏吗？你肯定有一些擅长的游戏类型吧？喜欢写一些和游戏相关的文章吗？创意这个东西应该有所了解吧？

如果你对以上问题的回答都是肯定的，那么恭喜你，你已经符合我们这次的招聘要求了！什么？条件太简单？不错！因为日语1级和英语6级以上的“怪物”我们已经有很多了。现在就是需要扩大一下高手群体，怎么样？机会难得吧？有兴趣就投简历过来吧！

地址：dykz120@sina.com。

闯家QQ交流摘录

（闯家QQ交流摘录）

江苏盐城

宅のBoy：沛哥，向你汇报一下，我高考结束了，可以尽情玩了！
小沛：可喜可贺啊！终于可以放纵一下了！羡慕ing……
宅のBoy：没得放纵，爸妈管得太严。
小沛：没关系，高考结束后总还是轻松了很多。玩玩游戏没问题了吧，出去旅游一下也不错的。
宅のBoy：他们一点都不让我玩游戏，像变态的一样。
小沛：别灰心，关键看你这次考得怎么样。
宅のBoy：怪不得都说NDS比PSP的游戏性好，就中文游戏来看PSP只有区区的七页，根本不能和NDS比呀。
小沛：的确，另外还有一个原因,就是PSP的游戏比较大，汉化更困难。
宅のBoy：赞同。沛哥呀，电软的光盘里面有不少好听的背景歌曲，不知是哪里的？可否介绍几个？
小沛：每期其实都是挑选一些热门的或者比较流行的音乐，没有刻意去找，就是平时积累而已。由于数量太多，也就不好介绍了。
宅のBoy：那好，我自己努力吧。祝沛哥工作顺利！
小沛：多谢！祝你有个美好的假期！

山东日照

蓝黑守护神：小沛哥你也看世界杯吗？
小沛：当然看，我还是荷兰队的球迷呢。
蓝黑守护神：他们的确很厉害。
小沛：当然了，我可是从上世纪90年代末就是他们的球迷了。
蓝黑守护神：冰王子？
小沛：没错，博格坎普这批人太牛了。还有最早的范巴斯滕、古利特、克鲁伊夫、里杰卡尔德等等。
蓝黑守护神：对，就是可惜没拿过冠军……
小沛：无冕之王嘛。
蓝黑守护神：现在的荷兰也是一代新生军。
小沛：又有新的希望了！
蓝黑守护神：能和西班牙有一拼。
小沛：希望这次能取得好成绩，起码进个前四吧。
蓝黑守护神：在我心里肯定能。
小沛：哈哈哈，你也是荷兰球迷？
蓝黑守护神：前4应该是葡萄牙、巴西、荷兰、阿根廷。我是巴西球迷，西班牙有可能也能前4。
小沛：我也认为巴西、阿根廷、荷兰是前四的队伍，但另外一支就不好说了。今晚继续关注吧。（以上对话发生于小组赛第二轮刚开始，不知道后来的预测是否准确啊。

辽宁

大连Guilty：你还有工夫看球？！啊对，你看的不是球，是新闻。
小沛：错，我看的不是球，是寂寞。小组赛第一轮进球太少了！（此简短对话发生于小组赛第一轮刚结束，当时的确觉得不怎么精彩。）

多米尼加共和国

sunday：嗯……世界杯，惨不忍睹！
小沛：还好，阿根廷对韩国的比赛有点看头，另外西班牙的首场冷门、朝鲜队终场前的进球都还有点意思。总体来看，小组赛第一轮和第二轮的前半段，冷场的比较多。
sunday：我们老师骂到，妈的昨晚输了200！
小沛：……唉，国家不是禁止赌球了么？看来教师队伍里也有此类不法之徒啊，哈哈！
sunday：而且前天还看球看到没来呢！
小沛：你确定他是老师？
sunday：我们班主任的说！
小沛：！·#%@^%$#

河北廊坊

闪电阎罗：沛哥是球迷啊？
小沛：哈哈，还好。喜欢荷兰和阿根廷。同时被朝鲜的精神感动。
闪电阎罗：恩，我也挺佩服朝鲜的啊。啥时候中国也跟巴西那进个球啊？
小沛：梦想总在睁眼时破灭……
闪电阎罗：精辟！
小沛：主要是被打击习惯了……

来看看编辑部的笑话吧!!!

1、小沛下决心开始减肥，于是对老婆说：“别拦着我，从明天起，晚饭我只吃香蕉和菠萝！”结果老婆淡淡地回了一句：“大象也是吃这些长大的……”我哭啊。

2、魔王雪飞小时候的故事：某年教师节，雪飞送给某老师一根高档雪茄烟，把烟叶拨开里面放了鞭炮，把老师吓了一大跳。第二年，又送雪茄烟，老师用剪刀剪了，没有鞭炮，老师很心痛。于是雪飞又递给老师一根。又炸了……

3、大学刚开学的时候许多生活用品需要置备，赤银同学去学校商店购买香皂。他进了商店后，看到售货员MM非常漂亮，于是大脑充血地说道：“给我来块香皂，我要净身……”

4、尼姆同学虽然现在成熟稳重，但时常也怀念当初高中时血气方刚的日子：“老子有一次在胡同里一个人打十七个”在众人敬佩的目光注视下他继续道：“结果把老子打得吐血！”

5、蔬菜汁问妈妈：“你要那么多土豆干啥呀？”
妈妈说：“吃呗，你忘了你小时候跟猪抢土豆吃了？”
蔬菜汁吓了一跳，赶紧制止道：“这事儿可别跟外人说。”
妈妈很是骄傲道：“怕啥呀？你忘了你赢了？”



你问我答 有问必答

龙哥热线

本栏目欢迎大家来信来妹儿交流游戏相关问题

本栏目新加入QQ交流
QQ号：75621006

第二百七十九期

花费将近一个月时间把『史上第一混乱』有声小说听完后满脑子都是穿越和反穿越并且想找一堆蓝色小药丸来恢复自己前世记忆然后倒卖古董发大财的龙哥。

Q 我欲购PSP，可是我在徘徊到底是买PSP3000，还是买PSP GO等破解，能指点一下好吗？还有现在16G的棒子与8G的高速棒到底哪个更好？

（天津 QQ id：九歌§天醉）

在PSP3000刚发售的时候，就有很多人提过类似的问题，当时的玩家是在2000和3000之间徘徊。其实这个问题拿到今天来说也是一样的，关键一句话：看你是不是着急想快点玩到游戏。当时的2000型非V3主板虽然完美破解，但因为索尼官方已经停产，全新主机基本没有了，就算是翻新机也要比全新的3000型贵。不过考虑到很多玩家对于"大量游戏"的需要，所以如果很着急的话还是购买2000型比较合适。更何况现在3000比PSP GO还要便宜。

所谓的"破解"，都是个人或者小团体的行为。他们往往有以下特点：首先，时间的不确定性。他们的进度不会有明确的时间限制，最快明天可能就会破解，最晚则一年之后也不一定，相信当时买3000型的玩家深有体会。其次就是安全性。由于现在主机的防盗版措施越来越严密，主机的性能也很高，于是破解之后难免会遇到一些不可预料的问题，例如损失了相关的网络服务功能等等，这些都需要花时间去改进。所以我们强烈建议大家购买正版，如果实在负担不起的话，就选择"技术成熟"的破解主机。这么说很明白了吧？因为看你的意思是要玩破解，所以推荐还是PSP3000。

关于购买记忆棒，如果都是原装的话，传输速度绝对不是问题，当然16G比8G好。如果选择组装，推荐还是8G的。因为8G的记忆棒生产工艺较低，即便国内的组装生产线水平有限，在质量方面也不会有什么问题。

Q 你好，我想问一下北通PS2手柄的价位?我主要玩实况，推荐几个高端的吧。

（QQ id：转身√后←）

现在PS2的手柄在实体店已经很少在卖了，特别是北通的，不过网店上还有。一般价格都在100以下。如果玩实况的话，北通有专门的"球王手柄"，具体名称为"北通BTP-2123 PS2球王双振动手柄"。价格以前大约80左右，现在则低很多，最便宜可能50都不到。关于这款手柄的官方介绍如下：1. 针对实况足球等体育运动类游戏进行设计，兼容PS2各型号主机；2. 采用圆形方向键结构，舒适、坚固，八方向定位精确；3. 双高精度模拟摇杆，实现360度全方位控制；4. 左右握把各内置振动电机，可表现细腻的震动效果。配备静电磁环，可以防止干扰。工作电流：静态最大35mA、振动最大150mA。包装盒内包括说明书一本（内含保修卡）。

PS2的非官方手柄有很多，高端方面还有罗技的无线手柄等等。但我认为综合手感和质量的考量，还是原装手柄最好。因为即便是所谓的球王手柄，其实它和原装手柄相比，优势也并不大。相反，其十字键确实不太好用，特别是玩格斗游戏，缺点明显。

Q PSP2000的自制升级包怎么做呢？

（QQ id：music）

目前最新的自制系统是GEN小组发布的5.50GEN-C升级包，不过这次是采用XGEN UPDATE的形式发布，只要是4.01M33以上的PSP系统就不需要经过中间逐步升级的繁复流程即可完成5.50GEN-C的升级。

5.50GEN-C的更新内容：可以不经破解运行5.55和6.00的游戏，包括ISO，下载游戏以及UMD。自制系统玩家更新该版本后就无需再经过破解工具Games Decrypter进行破解工序后才能运行5.55及6.00游戏镜像了。使用系统要求：4.01M33或更高版本的PSP自制系统，切勿在TA88-V3 PSP2000以及PSP3000上使用该程序，否则将会造成无法挽回的后果。



升级步骤：1、下载5.50GEN-C XGEN升级包，把压缩包内文件拷贝到记忆棒根目录。2、在XMB界面下运行升级程序。3、进入后选择Enter进行下一步骤。4、之后就会进入该界面，选择第一项升级为5.50GEN-C。5、升级完成后玩家选择叉键重启，圆圈为关机。

Q 哪个NDS的烧录卡最好用？支持游戏最多？

（山西 晋中 QQ id：呦~呦~呦）

NDS的烧录卡种类很多，但没有哪一个是绝对的最好，顶多就是相对而言稍微好一些。判断烧录卡是否值得购买，其实最关键的就是看该厂家对于烧录卡内核的更新速度是不是够快。因为现在购买的烧录卡对于以前的游戏应该都是兼容性不错的，但是如果未来的某款新游戏采取了全新的补丁来防盗版，那么就看哪一家能最快地进行产品内核更新了。

目前来看，比较流行的烧录卡有：R4、DSTT、EZ、SUPERCARD、M3、ACEKARD等等。以下我们介绍几种普及量稍微大一些的。

R4烧录卡拥有S1端口主流烧录卡的特性：无需刷机、内建引导功能、可以引导GBA端烧录卡以及通过打动态补丁支持CleanROM功能、使用非常方便。因为R4的用户群体很广，相关资源也是最多的。R4对于自制软件，可以自动打DLDI补丁，并且在内核中整合了Moonshell多媒体软件，从而实现看电影、听音乐及看电子书的功能。DSTT卡与R4非常近似，并且支持最大4TB容量的TF卡（这个功能实在有点不实用，谁有那么大容量的卡啊！）。

EZ5是EZ-FLASH小组研制的第5代烧录卡，是SLOT-1



端的烧录，因此EZ5也具备免引导、免刷机、免转换的三免功能。由于内核是直接整合在MOONSHELL上的，所以不需要安装其它软件就可以直接胜任各种多媒体影音娱乐。在游戏读取方面，EZ5采用了独特的双重读取模式，可以对游戏的CLEAN版和修改版作出良好的支持。EZ5还能配合EZ三合一拓展卡实现GBA游戏、浏览网页和震动等S2端的拓展功能，不过EZ三合一拓展卡需单独购买。

M3DSR烧录卡是老牌烧录厂商GBalpha公司推出的一款采用最新全兼容REAL技术的SLOT-1端烧录卡。在储存卡的兼容性上，M3DSR全面支持SDHC大容量的microSD卡，而且全新的硬件和游戏引擎彻底放宽了对SD卡的速度限制，免去玩家们挑卡的麻烦。其本身整合了影音多媒体拓展组件，可安装TouchPod数字助理系统。还可使用电影卡独有的服务：水晶引擎和DSM解码影片。同时M3DSR还具备GBA游戏拓展功能和联动功能，要实现这些功能需要S2端GBA拓展卡，并支持DIY软件自动DIDL。

Q 在淘宝里面无意间看到一个卖32G红棒的店铺，价格为380元！当初只是想着买组棒才问店主的！没想到店主的回答却吓了我一跳，店主说他卖的是原装的港水，可以全国联保，终身保修一年，包换的，7天包退，任何质量问题邮费由他们卖家承担！但是我在大陆的SONY官方网站上并没有看到32G的红色高速棒！我问店主为什么，店主回答我说因为这个是刚刚上市的，在香港才有上货，他们手头也没有现货！都是从代理那里拿货，然后直接邮出去！我又去香港SONY官网上查了一下，真的看到了32G的记忆棒！而且卖家提醒我，不能用支付宝支付，但是可以货到付款，直接从代理商那里邮到我这，而且是包邮

费的！如果货不满意，可以拒收！而且也可以专柜验货！还能给我开发票！后期我又问了几家店，他们说产地是台湾，不是香港，是免关税的走私。请帮我看一下，到底要不要买呢！　　　（吉林 辽源 黄钊）

看你用了这么多感叹号，我知道你一定是动心了，但又充满了疑惑。其实一句话就可以概括我对这件事的看法：天上不会掉馅饼！

这个32G高速红棒的原价是1398港币，现在在内地确实还没有销售，但即便没有关税也不会便宜到380元吧，难道关税要1000多块？而且任何商家的销售都是要有利润的，也就是说即便380元，他们还是有的赚。就像不久前的电视购物节目，199元买一套金首饰，或者几百块钱的笔记本电脑等等，他们口口声声是"回馈消费者"，但我们知道，商人不是慈善家，他们不会真的亏本赚吆喝的。特别是现在的欺骗手段很多，例如用软件修改存储介质的属性等等，哪怕这个卡只有1GB，也能让电脑显示成32GB，你当场是看不出来破绽的，除非马上往里面拷贝和他所说的相等容量的数据。例如，他说这个卡有8GB，你就在电脑里选中大约7GB的文件往里面拷贝。如果他们所谓的货到付款可以让你先测试的话，可以往里面拷20GB以上的文件。不过我相信他们是不会允许你在付款前就开封测试的。

我上面所说的拷文件测试是最可靠的方法，但这仅限于你要买的产品的价格略微低于市价时采用。如果像你所说的价格差的这么离谱，也就没必要用了。我敢保证，绝对是假的。除非，他们的这些东西是偷来的，没有进货价，否则1000元的差价绝对不可能出现！至于可以开发票之类，您听说过水货还有发票的吗？出了问题根本没有地方投诉的……

听说PS3破解啦？但游戏到现在还没出。PS3什么时候有盗版游戏卖啊？　（广东 中山 QQ id：2008@Happy）



这个话题很复杂，因为破解这个东西本来就见不得光，而且其中可能出现的问题太多。我粗略地统计了一下，自从PS3破解的第一个消息出现以来，已经有不下十几个新闻在报道他们最新的进度，但其中不乏有谣传和出现各种困难的报道。而最近的一条新闻显示，破解小组的确取得了非常大的成功，但距今已经4个多月了，依然没有见到有任何实质上的破解行动。

我觉得造成这种结果有以下原因：首先，PS3的游戏需要蓝光作为载体，盗版盘的成本很高。就算是下载之后存到硬盘中运行，那么仅仅给PS3主机配备一个大容量硬盘还好说，可暂时不玩的游戏还需要另外几个大容量硬盘才能存储备用，玩家的负担绝对不小。所以目前的这些破解手段不会有太高的商业价值。

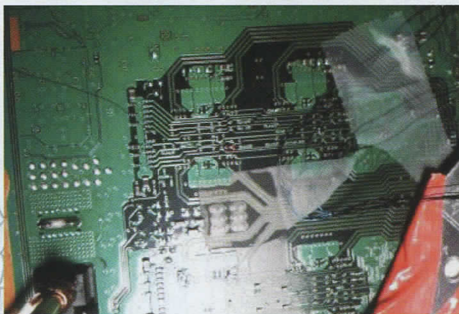
其次，破解工作的难度太大。第一、PS3破解方法并非普通人能轻易进行，因为不但要编译PS3破解文件，而且还要拆卸PS3主机，根据程序的提示在准确的时间内连接PS3主板上的焊点！根据破解示意图，我们需要在PS3电路板上连接一大堆线到某个比PS3贵得多的FPGA上，然后在指定40纳秒内作某些某些事，才能成功获得全部内存读写权限，也就是俗称的"破解"。FPGA是什么并不重要，重要的是达到"破解PS3"水平的FPGA一般都比PS3还贵，有兴趣的同学可以去搜索一下"FPGA Virtex-4 ML461"，实在太专业了，估计绝大多数游戏店都要学习好久才会使用。

最后，当你把所有破解工作都做完，而且买了足够的硬盘之后，你会发现，除了PS3主机的2000多块钱外，你还需要至少再投入5000元以上去完成"破解"。

所以，现在我们还没有看到有盗版PS3光盘和破解好的主机。



图注：这就是当年号称能备份PS3游戏的Zpack软件，但后来证明只是一个骗局。



图注：破解过程需要在主板上连接很多线路，还有焊接新的芯片主板。

Q 请问，1000型号的PSP二手的大约还能玩多长时间？1000型的能玩所有的PSP游戏吗？拜托了！　　　（QQ id：空钢刃）

首先我要明确一个概念，什么是二手。以前有很多读者问过这样的问题，例如：二手PS3卖多少钱？二手主机的质量如何？以及像您这次问的大约还能玩多久等等。

一件商品既然已经成为二手货，当然就是"用剩下的"。但二手只不过是个统称，每个问题都要区别对待。例如已经用了4年的PSP和仅仅1年的绝对不一样，打比方说PSP的寿命是10年，前者就剩下6年，而后者则是9年。也因为二手之中还有新旧差别，所以价格也是不确定的。那些9成新以上的机器顶多比新主机便宜2、3百元，而5成新左右的机器大概也只能卖半价了。所以询问二手主机价格一般是不会得到准确答案的，除非亲眼见到你想要买的那一部，才能够进行分析。以上就是二手的大致特点。

至于PSP的寿命问题，还有一个关键因素就是所谓的"使用方式"，这关系到机器的损耗程度。喜欢玩格斗、动作类的玩家，其掌机的寿命绝对比喜欢玩RPG类的短。因为他们的按键使用频率高，导电胶和电路板的磨损也非常大。PSP本身是很不容易坏的，只要爱护一些，避免磕碰和盲目使用第三方软件，10年的寿命绝对可以达到。就好比现在一些老玩家的FC还可以工作，那可以20年前的主机啊。如果用得不太仔细，手劲特别大，那么PSP在3年之内报废的例子也不是没有。

鉴于你的大致情况，PSP1000的二手机现在怎么也都用了4年左右，就算只有5成新，只要你别太马虎，一般来说可以再用个三四年以上，其间顶多摇杆之类的会出现小毛病，但维修费用不会太贵。

最后，1000型基本可以玩所有游戏。因为我们没有能力所有的游戏都进行测试，但就之前《铁拳6》的经验来看，PSP1000的兼容性甚至要比所有后来的型号都好。

我前不久体验了索尼的3D电视，超赞！任天堂的N3DS不知道会不会有同样的震撼效果？裸眼3D和以前看三维立体画的感觉一样吗？会不会很晕？（北京 赵景渚）

索尼的3D电视我也体验过，特别是《摩托风暴》和《杀戮地带》的部分，因为以往这两款游戏我也玩过，但看了全新的3D显示之后，的确有非常震撼的感觉。不过想想也知道，人家3D电视那么大，而且还有专门的眼镜来增强立体效果，肯定会比N3DS那么小的屏幕要好很多。所以我认为，N3DS加入裸眼3D的功能不过是顺应潮流，并且能让传统游戏体验变得更为新奇。所谓的震撼效果绝对不能和3D电影、电视之类相比。由于我们目前也没有机会实际试玩，对于细节的评价也就无从谈起了。

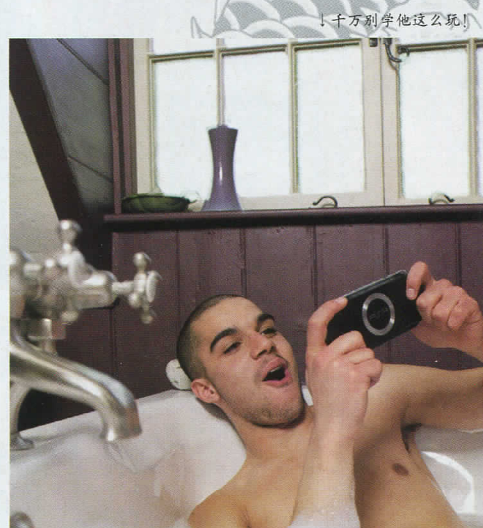
至于裸眼3D的技术，说难倒也不难。我们平常在显示器上看到一些所谓的3D立体图像，其实只是3D立体图像的投影，仅仅是一个平面上的3D。因为我们的左眼睛和右眼睛看到的画面是相同的，我们并不能从这些画面里体会到场景的纵度以及深度。那么要看到真正的画面应该怎么办呢？必须要让我们的两只眼睛在同一时间看到不同的画面，才能体验从其中体验到真正的立体虚拟世界。要完成这个过程，大多数显示设备都需要靠外界设备来完成。最典型的就是NVIDIA的GeForce 3D Vision技术。其原理就是：3D眼镜的左右两个镜片在一秒钟内与同时输出的画面同步关闭/打开(黑色/透明)，也就是说让我们的两只眼睛在一秒钟内分别看到同时输出在显示器上各自的画面(在特定角度有位移)，使我们的大脑产生3D立体的假象。不借助眼镜的裸眼3D技术也叫视差屏障技术，就是将两个不同角度的影像等距离分割成垂直线条状，然后利用插排（interlace）的方式将左右影像交错地融合在一起。融合图形的偶数部分是右影像，奇数部分是左影像。不过要想达到立体效果，还得把透光狭缝与不透光屏障垂直相间的光栅条纹加在融合图形上，狭缝与屏障之间的宽度需要与左右影像切割的宽度保持一致，再利用屏障的遮蔽作用，来保证影像与左右眼对应，通过双眼看到的影像差形成立体感觉。

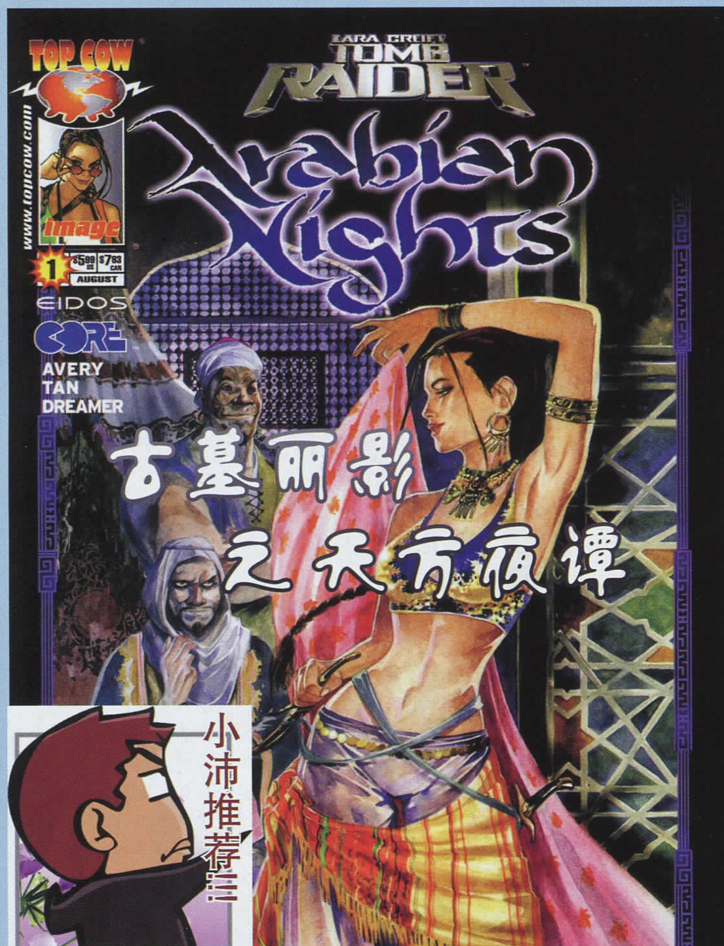
以前我们看过的三维立体画需要我们将眼睛自己调节到不同的观看角度，时间久了当然会晕。这次的裸眼3D屏幕则不会出现这种问题。

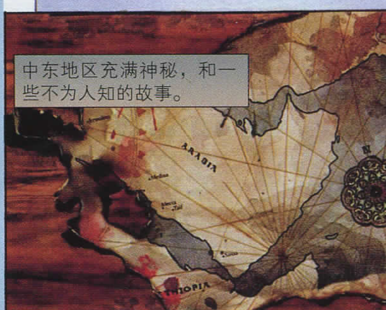


↑这就是裸眼3D屏幕拍摄后的效果，看来还需要亲自到现场看才行。

↓千万别学他这么玩！




TOP COW
LARA CROFT TOMB RAIDER
Arabian Nights
EIDOS
CORE
AVERY
TAN
DREAMER
古墓丽影
之天方夜谭
小沛推荐


中东地区充满神秘，和一些不为人知的故事。


波斯就是现在的伊拉克，历史上曾不断向周边扩充领土。


覆盖在这里的黄沙依然没变，它们不曾铭记任何在这里征战过的勇士。
无惧历史的阴影，人们仍然生活在这里。
我到达这里的时候，心情和当地的天气一样糟糕！
也许我错了。
生气和抱怨会让我忘了留心周围的一切，甚至无功而返。


走了一段时间后，我果然看到了一些问题。
那就是这里的恐怖袭击、绑架，以及性别歧视。
不过我来这里的目的就是要找到别人永远都不会发现的秘密。


通常，祖先遗留下来的东西会出现在这里！
BOOAM!
BOAM!


THUD!





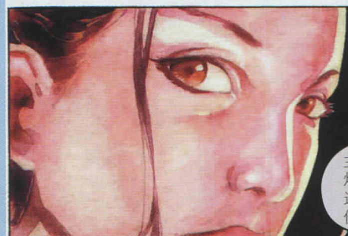


一阵香迷过后，令我恢复神智的竟然是食物的香味。
的确很好闻
你饿了吗?
的确饿了
很好，饥饿会让你更有胃口。
你是谁?
我叫山鲁佐德，多年来我一直梦想有人能来到这里并
解开我的诅咒
你喜欢吃生甲虫还是熟的?
等等，你说自己是传说中给国王山鲁亚尔讲“一千零一夜故事”的山鲁佐德?
不全对，囚禁我的不是国王，而是一个恶魔。几个世纪以来一直逼我给他讲故事。
虽然我不确定恶魔是不是山鲁亚尔，但我依然要继续讲故事才能活命。















你为什么没有变老?
山鲁佐德在这里给我讲故事，能取悦我就可以保持青春，失败则意味死亡。
现在劳拉小姐来了，你应该放了我，让她继续给你讲故事。
她一定有很多新鲜的故事，而我的已经老掉牙了，不是吗?
等等，我可没兴趣代替她。事实上我只想知道这里究竟是哪? 以及我是怎么来这里的。
好吧，这星期是发生了两个小故事，但是……



异度之刃

支线任务攻略

コロニ-9

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	息子の形見	ツィリル	-	-	ボマ-ランサ-	1500	4500
2	元気の秘訣	ディオニ-ジス	-	-	ライトシュ-ズ	50	500
3	人気カレ-屋のピンチ	コパム	-	1000	キャラバンガ-ド	60	1200
4	孫へのクッキ-	マ-シャ	-	-	スイマ-サンダル	30	800
5	親バカの靴	カンタン(2)	教育過剰なスザンナ	-	レックスヘルム	50000	42500
6	教育熱心なスザンナ	スザンナ	-	-	ライトキャップ	50	500
7	教育過剰なスザンナ	スザンナ	教育熱心なスザンナ	3000	レンジャ-キャップ	300	1500
8	舞い散った花	フランソワ	-	-	ソイルガ-ド	100	750
9	孤独なニルニ-	ニルニ-	-	-	ブロックガ-ダ-	50	100
10	機械オンチの腕時計	デジレ-ン	-	-	物理防御増	80	750
11	老兵ヤ-ンの試練	ヤ-ン	-	-	昼夜の杖	5000	5800
12	恋愛成就·女性編	モニカ	-	2000	ソイルギア	300	1200
13	恋愛成就·男性編	ア-ドルフ	-	-	ソイルブ-ツ	300	1200
14	貧乏評論家の悩み	レモ-レオン	-	-	-	-	-
15	高利貸しの企み	キング·スクイズ	-	-	クォ-クブ-ツ/レンジャ-シュ-ズ	500	2500
16	働きすぎコパム	コパム	人気カレ-屋のピンチ	2000	HPアップ/エ-テル防御増	300	3000
17	グッド·パオラ	コパム	働きすぎコパム	4000	クォ-クレギンス	550	3500
18	スランプ·コパム	コパム	働きすぎコパム	4000	クォ-クガ-ド	250	3500
19	パオラとネリネ	ネリネ	-	-	気絶時間プラス	20000	200
20	野望·準備編	ソルトセサミ	-	-	会心アップ	150	1000
21	野望·前夜編	ソルトセサミ	野望·準備編	2000	筋力アップ	200	1500
22	野望·実行編	ソルトセサミ	野望·前夜編	4000	攻撃力安定	1200	5000
23	小娘隊長の依頼	エミ·リ-タ	-	500	カラ-ドトップス/ボトムズ/ミュ-ル	70	600
24	小娘隊長の苦難	エミ·リ-タ	小娘隊長の依頼	1000	エ-テル防御増	180	1100
25	小娘隊長の栄進	エミ·リ-タ	小娘隊長の苦難	2000	フレイムギア/フレイムギア	250	1800
26	小娘隊長の挑戦	エミ·リ-タ	小娘隊長の栄進	4000	純正の太刀/スウェップガ-ド	600	3300
27	小娘隊長の信頼	ミラ-	小娘隊長の挑戦	6000	転倒時間プラス/エ-テルアップ	75000	25000
28	小娘隊長の復活	ミラ-	小娘隊長の挑戦	6000	気絶時間プラス/積乱雲刀	75000	25000
29	勇気とプライド	グレフ	孤独なニルニ-	2000	攻撃力強化	100	800
30	友情の三種の神器	フリッツ	勇気とプライド	6500	APアップ/友情の三種の神器	65000	330
31	兄弟ゲンカ·アニキ編	カズロ-	孫へのクッキ-	3000	ジャンゴトップス/ダブルアタック	3000	2500
32	兄弟ゲンカ·オトウト編	ジロ-ク	-	-	ジャンゴボトムズ/試作型重装ヘルム	1500	7500
33	帰るべき場所	ジロ-ク	兄弟ゲンカ·アニキ編	5000	獅子刀	2500	4500
34	祖母の雪解け	カズロ-	兄弟ゲンカ·オトウト編	5000	瞑想のツクツク	2500	4500
35	ロコの切実な願い	ロコ	-	-	カラ-ドグラス/カラ-ドバングル	100	350
36	ディ-ンの邪な願い	ディ-ン	ロコの切実な願い	2000	ロックオン抵抗	200	1500
37	リルカの真剣な願い	リルカ	ディ-ンの邪な願い	3000	スイマ-オイル	500	4000
38	ジャクソンの覚醒	ジャクソン	-	4000	エ-テルアップ/筋力アップ	450	2200
39	料理人ジャクソン	ジャクソン	ジャクソンの覚醒	5000	パイルバンカ-/エ-テル減少	750	4200
40	詩人ジャクソン	ジャクソン	ジャクソンの覚醒	5000	エ-テルアップ/気絶抵抗	650	3800
41	デジレ-ンの将来	デジレ-ン	-	-	スウェップギア/ガ-ド/ブ-ツ	3500	8000
42	ベッティの贈り物	ベッティ	デジレ-ンの将来	8000	冷気強化	4800	12000
43	デジレ-ンの謝罪	デジレ-ン(3)	デジレ-ンの将来	8000	炎熱強化	4800	12000
44	エリ-ト小隊長の苦悩	ルヒオル	-	6000	転倒威力アップ/気絶威力アップ	35000	22000
45	メイニ-を知る	メイニ-	-	-	物理防御増/筋力アップ	23500	15000
46	ドロテアを知る	ドロテア	-	-	エ-テル防御増/エ-テルアップ	20000	18500
47	謎の光の真相	ケニ·ルヒン	-	-	ブラッディロア/ヘイト低下	700	2200
48	謎の光の行方	ケニ·ルヒン	-	-	アイアンア-マ-/キングクラスタ-	950	3400
49	なくしたペンダント	防衛隊員	単独行動の兵士	-	クォ-クギア	100	950
50	討伐クエスト1その1	防衛隊員	-	-	-	-	800
51	討伐クエスト1その2	防衛隊員	-	-	-	-	500
52	討伐クエスト1その3	防衛隊員	-	-	-	-	1200
53	討伐クエスト2その1	防衛隊員	-	-	-	-	800
54	討伐クエスト2その2	防衛隊員	-	-	-	-	1500
55	討伐クエスト2その3	防衛隊員	-	-	-	-	800
56	討伐クエスト3その1	コロニ-9住人	-	-	-	-	800
57	討伐クエスト3その2	コロニ-9住人	-	-	-	-	1000
58	討伐クエスト3その3	コロニ-9住人	-	-	-	-	800
59	討伐クエスト3その4	コロニ-9住人	-	-	-	-	600
60	討伐クエスト4その1	防衛隊員	-	-	-	-	1000
61	討伐クエスト4その2	防衛隊員	-	-	-	-	1500
62	討伐クエスト4その3	防衛隊員	-	-	-	-	1200
63	強敵を求めて1	防衛隊員	-	-	-	-	1800
64	強敵を求めて2	コロニ-9住人	-	-	-	-	1800
65	強敵を求めて3	防衛隊員	-	-	-	-	3000
66	強敵を求めて4	コロニ-9住人	-	-	-	-	2200
67	素材クエスト1	コロニ-9住人	-	-	-	-	500
68	素材クエスト2	コロニ-9住人	-	-	-	-	800
69	素材クエスト3	コロニ-9住人	-	-	-	-	800
70	素材クエスト4	コロニ-9住人	-	-	-	-	1000
71	収集クエスト1	コロニ-9住人	-	-	-	-	500
72	収集クエスト2	コロニ-9住人	-	-	-	-	300
73	収集クエスト3	コロニ-9住人	-	-	-	-	800
74	収集クエスト4	コロニ-9住人	-	-	-	-	300
75	おさがしクエスト1	コロニ-9住人	-	-	-	50	1200
76	おさがしクエスト2	コロニ-9住人	-	-	-	50	1200
77	おさがしクエスト3	コロニ-9住人	-	-	-	50	1000
78	おさがしクエスト4	コロニ-9住人	-	-	-	50	1500
79	友人思い	シュルク	-	-	ヴァンダムバンカ-	72000	-
80	ジェム爺の発明	ジェム爺	-	-	携帯型エ-テル高炉	1000	-
81	お弁当を届ける	剧情任务	-	-	-	-	-

テフラ洞窟

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	単独行動の兵士	防衛隊員	-	-	レザ-トップス/レザ-ボトムズ	50	800
2	蜘蛛の繭は金になる?	防衛隊員	-	-	レンジャ-グロ-ブ	100	500
3	これまでのお礼	防衛隊員	蜘蛛の繭は金になる?	-	転倒抵抗	100	1500
4	進路妨害	防衛隊員	-	-	出血防御	200	2500
5	バルファルガの書	シュ-ラ	-	-	-	-	-
6	バルファルガの血	シュ-ラ	バルファルガの書	-	-	-	-
7	バルファルガの道	シュ-ラ	バルファルガの血	-	-	-	-
8	バルファルガの棺	シュ-ラ	バルファルガの道	-	-	-	-
9	バルファルガの礼	シュ-ラ	-	-	オ-ラヒ-ル/自然回復アップ/巨人の知恵	80000	35000
10	収集クエストその1	防衛隊員	-	-	-	-	1000
11	収集クエストその2	防衛隊員	-	-	-	-	1500
12	素材クエストその1	防衛隊員	-	-	-	-	1200
13	素材クエストその2	防衛隊員	-	-	-	-	1500

巨神脚

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	薬の時間	オルガ	-	-	クォ-クギア	300	750
2	祖父の心孫知らず	タツ	-	-	抜刀テンション	220	1000
3	君に贈る物語	マトリョ-ナ	-	-	クォ-クア-マ-	280	1200
4	君へ贈る物語	イワン	方向音痴迷惑ノポン	-	水化石のバングル	200	750
5	君が贈る物語	マトリョ-ナ	最上級の感謝	-	ダメ-ジヒ-ル	250	1500
6	君の贈る物語	ア-ダ	-	-	ア-ツヒ-ル	400	800
7	泥棒モンスタ-	ゲ-ルマン	-	-	グラントア-マ-/レギンス	300	950
8	大食いモンスタ-	タツ	こどくのオ-ネスト	500	スリ-プ抵抗	400	1100
9	女性を助けろ!	突发任务	-	-	ダイバ-トップス/ボトムズ	300	1200
10	ウソつきオ-ネスト	オ-ネスト	-	-	水化石のバングル	300	750
11	ひとでなしオ-ネスト	オ-ネスト	ウソつきオ-ネスト	500	地上迷彩	500	1000
12	こどくのオ-ネスト	オ-ネスト	ひとでなしオ-ネスト	1000	グラントブ-ツ	750	1200
13	方向音痴迷惑ノポン	グレリ-	-	-	ポイントライフル	300	750
14	最上級の感謝	バルド	ぶつかり合うふたつ	500	スパイク	450	1000
15	再·最上級の感謝	グレリ-	最上級の感謝	1000	グラントギア/雷強化	750	1200
16	真·伝説のエンプレス	グレリ-	ゼッタイいる!	5000	ヘイスト	3000	6500
17	高嶺の花への花	デュランド	食糧確保	-	コスモフラップ/抜刀テンション	92500	38000
18	ぶつかり合うふたつ	デュランド	高嶺の花への花	-	エタニティナイフ/スピ-ドVフレ-ム/ブ-スタ	158000	63500
19	ザト-ルへの物資	エイン	食糧確保	-	スピ-ドVゴ-グル/ギミック	58000	45000
20	討伐クエスト1その1	ホムス旅人	-	-	-	-	1500
21	討伐クエスト1その2	ホムス旅人	-	-	-	-	1200
22	討伐クエスト1その3	ホムス旅人	-	-	-	-	2500
23	討伐クエスト1その4	ホムス旅人	-	-	-	-	1800
24	討伐クエスト2	キャンプ住人	-	-	-	-	2000
25	討伐クエスト3その1	キャンプ住人	-	-	-	-	2500
26	討伐クエスト3その2	キャンプ住人	-	-	-	-	5000
27	強敵を求めて1その1	キャンプ住人	-	-	-	-	5500
28	強敵を求めて1その2	キャンプ住人	-	-	-	-	3800
29	強敵を求めて2その1	キャンプ住人	-	-	-	-	4200
30	強敵を求めて2その2	キャンプ住人	-	-	-	-	4800
31	素材クエスト1	キャンプ住人	-	-	-	-	1000
32	素材クエスト2	キャンプ住人	-	-	-	-	1500

No	任务名称	依頼人	依頼条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
33	素材クエスト3	キャンプ住人	-	-	-	-	1200
34	素材クエスト4	キャンプ住人	-	-	-	-	1200
35	収集クエスト1	キャンプ住人	-	-	-	-	1000
36	収集クエスト2	キャンプ住人	-	-	-	-	1500
37	おさがしクエスト1	キャンプ住人	-	-	-	200	2500
38	おさがしクエスト2	キャンプ住人	-	-	-	200	2000

コロニー6

No	任务名称	依頼人	依頼条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	懐かしの我が街へ	オダマ	-	-	EXPアップ/APアップ	550	3200
2	いざ、コロニー6へ	デュランド	-	-	EXPアップ/APアップ	8800	12000
3	料理対決·反撃！	ホコ	-	-	スリープ抵抗	1800	5000
4	料理対決·逆転？	ホコ	料理対決·反撃！	1000	強化型ガード	2000	5450
5	料理対決·再逆転？	タテドナス	料理対決·逆転？	2000	強化型ブーツ	2050	6000
6	料理対決·決着！	ミュキシリア	料理対決·再逆転？	3000	ブレイブトップス/HP吸収	2200	7500
7	珍味を求めて	ポカポカ	料理対決·逆転？	2000	パニック抵抗	1900	6500
8	続·珍味を求めて	ポカポカ	料理対決·再逆転？	-	気絶抵抗	2300	6800
9	行方不明の同居人	ミュキシリア	-	-	ロックオン抵抗	2000	4500
10	自由を求めて	ノポリック	行方不明の同居人	2000	スカイキャップ/シェルレギンス	2000	7200
11	病弱なストロジャム	ノラ	-	-	バインド抵抗	1500	5500
12	呪われたストロジャム	ノラ	-	-	ロックオン抵抗	1800	6000
13	意地っ張りストロジャム	ノラ	呪われた/病弱なストロジャム	2000	パンサーグローブ	2000	6500
14	止まらないストロジャム	ストロジャム	意地っ張りストロジャム	-	シェルレギンス	2300	7800
15	お嬢様対決！	ストロジャム/ミュキシリア	止まらないストロジャム	5000	アメシストレギンス/アーマー	5300/5000	10000/11000
17	世界で一番透明なもの	コロニー6のお嬢様	お嬢様対決！	-	-	6800	12000
18	お嬢様の恩返し	ストロジャム/ミュキシリア	お嬢様対決！	6000	カラードグラス/出血強化/雷強化	7200/6900	12000/14000
19	お嬢様のワガママ	コロニー6のお嬢様	お嬢様の恩返し	-	-	8500	15000
21	恋人探し	ローズウェスト	-	1000	スパイク防御/貫通抵抗	22500	25000
22	興奮の中年	ヌーク	恋人探し	3000	レックスアーム	24000	28500
23	夢中の詩人	ユーリィ	恋人探し	3000	レックスグリーヴ	24000	28500
24	父に隠れて	ゼル·シルバー/エン·シルバー	-	5000	ロンディネキャップ/グローブ/シューズ	23000	20000
25	婚約の試練	オルクホング/パピィ	父に隠れて	6000	ラーファガガード/ブーツ/ギア	26000	23500
26	逃避行の阻止	ドン·シルバー	婚約の試練	7000	サテライトショット/ヒエラクストップス/ボトムズ	30000	28000
27	執事の悩み	ゴワゴワー	-	-	ヒエラクストップス/ボトムズ	25000	26500
28	使用人の悩み	ミンカ	-	-	ラーファガアーマー/レギンス	36500	35000
29	老人マシーナの寿命	ナオナミ	-	3000	復活HPアップ	31500	38000
30	詩人の悩み	ユーリィ	老人マシーナの寿命	-	戦闘不能抵抗	33000	38500
31	困った何でも屋	シータクロス	-	2000	スパイク	29500	23000
32	困り果てた何でも屋	シータクロス	-	3000	山紫水明の槍	37500	31500
33	怪しい煙·調査編	アーダ	-	-	スロウ抵抗	8000	10000
34	怪しい煙·解決編	ジェリコン	怪しい煙·調査編	2000	エルオスフラップ	8500	12500
35	ホムスの意地	パイラル	怪しい煙·解決編	4000	アーツヒール	72000	48000
36	ノポンの意地	メフィメフィ	怪しい煙·解決編	4000	抜刀テンション	9100	16000
37	商売人根性	ヴェルナー	-	-	ノポルブーツ	620	4000
38	商売人ド根性	ヴェルナー	商売人根性	5000	自然回復アップ/落下防御/地形防御	37500	33000
39	ヌーク·半人前計画	ノポリック	-	-	吹き飛び抵抗	30000	20000
40	ヌーク·一人前計画	ノポリック	ヌーク·半人前計画	-	攻撃力強化/攻撃力安定	40000	28000
41	恋愛を教えてやる！	イワン	-	-	出血防御	620	3500
42	勇気を教えてやる！	イワン	恋愛を教えてやる！	500	気絶テンション	650	3700
43	マトリョーナの返答	マトリョーナ	勇気を教えてやる！	2000	炎熱追撃/炎熱防御	700	4500
44	わがまま娘ゆえの過ち	アンナ	-	1000	貫通抵抗	680	4200
45	薬屋業再開	オルガ	-	-	回復アップ	620	3600
46	タツの弟	タツ	-	-	アイアンアーマー/レギンス	700	4200
47	安らかに眠れ	タツ	タツの弟	1000	ジャンゴシューズ	850	6500
48	安全な復興のために	ゲールマン	-	-	スパイク	680	4400
49	迂回ルートを作れ	ゲールマン	安全な復興のために	-	-	-	-
50	食糧確保	デュランド	-	-	-	42500	36000
51	ノポン商会の証	ガザ	-	-	崩し	320	850
52	安全の確保	ガザ	ノポン商会の証	-	ハードレザーボトムズ/トップス	400	900
53	極秘の任務	ガザ	安全の確保	-	スロウ/極秘資料	500	1000
54	モナドレプリカ1	ヴァネア	-	-	モナド·R·ルドラ	12000	-
55	モナドレプリカ2	ヴァネア	モナドレプリカ1	-	モナド·R·アグニ	12000	-
56	モナドレプリカ3	ヴァネア	モナドレプリカ1	-	モナド·R·アビス	12000	-
57	モナドレプリカ4	ヴァネア	モナドレプリカ1	-	モナド·R·ドグマ	12000	-
58	モナドレプリカ5	ヴァネア	モナドレプリカ1	-	モナド·R·サーガ	12000	-
59	憂愁のタルコ	突发任务	-	-	女帝の錫杖/ヘイト低下	58500	-
60	コロニー6を守れ·機	コロニー6住民一同	-	-	-	1500	3000
61	コロニー6を守れ·火	コロニー6住民一同	-	-	-	4000	6000
62	コロニー6を守れ·超	コロニー6住民一同	-	-	-	8000	12000
63	コロニー6を守れ·鳥	コロニー6住民一同	-	-	-	10000	15000
64	コロニー6を守れ·魔	コロニー6住民一同	-	-	-	30000	20000

燐光の地ザトール

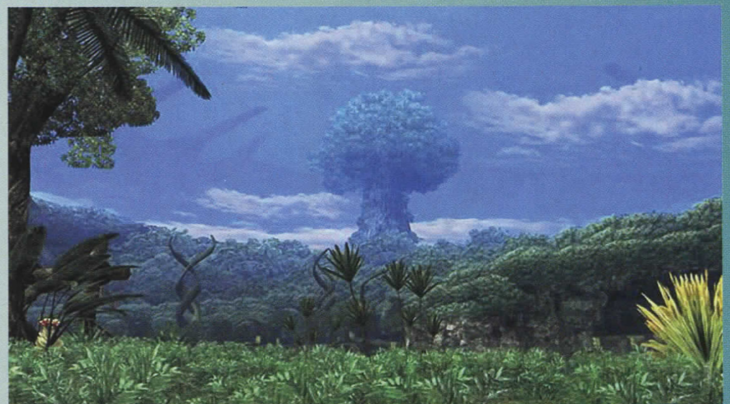
No	任务名称	依頼人	依頼条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	ガシをソシ	ザザダン	-	-	ミストジェル/クリーム/サンダル	400	2400
2	まだまだブッソウ	ザザダン	ガシをソシ	-	スウェップギア/素早さアップ	680	3200
3	まだブッソウ	ザザダン	まだまだブッソウ	-	スウェップガード/HPアップ	850	4500
4	ヤマイはキから	ザザダン	まだブッソウ	-	スウェップブーツ/エーテルアップ	1000	5100
5	ナゾのチンミ	ザザダン	ヤマイはキから	-	破天荒解	1500	5800
6	オクリモノ？	ザザダン	ナゾのチンミ	-	パンサーボトムズ	2500	7800
7	情報を得ろ	突发任务	参謀を追い詰めろ	-	-	-	-
8	さらわれたカチャ	ゴド	-	-	ジャンゴキャップ/グローブ/シューズ	410	3500
9	巨人族のタカラ	カチャ	さらわれたカチャ	-	回復アップ	2200	5900
10	ついに巨人族のタカラ	カチャ	巨人族のタカラ	-	ダブルアタック	3100	9100
11	野営の準備	ゴド	さらわれたカチャ	-	アイアンアーマー/ノポルブーツ	1000	10500
12	討伐クエストその1	ノポン商会	-	-	-	-	5800
13	討伐クエストその2	ノポン商会	-	-	-	-	6200
14	討伐クエストその3	ノポン商会	-	-	-	-	6800
15	討伐クエストその4	ノポン商会	-	-	-	-	6500
16	強敵を求めて	ハイエンター避難民	-	-	-	52000	58000
17	友人のために	ローザ	-	-	勇者のカムカム/APアップ	25000	20000
18	友人を楽にしてあげて	ローザ	友人のために	-	デバフ時間追加	40000	38000
19	かつての仲間達を	ローザ	友人を楽にしてあげて	-	ヘイトダウン	85000	72000
20	皇族の儀	セガール	-	-	ハイエンターの紋章	90000	66000
21	皇族の儀の準備	セガール	皇族の儀	-	-	-	-
22	古代の儀式	剧情任务	-	-	-	-	-
23	儀式の準備	剧情任务	儀式の準備	-	-	-	-

マクナ原生林

No	任务名称	依頼人	依頼条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	センニンの伝説	ノポン·センニン	センニンに出会う	-	毒強化/復活HPアップ	1500	4500
2	センニンの試練	ノポン·センニン	センニンの伝説	-	デバフ時間追加/HP吸収	2500	6000
3	センニンの最終試練	ノポン·センニン	センニンの試練	5000	流星群のバクバク	73500	38000
4	橋の修復	ノポン調査隊	-	-	強顎のバクバク	4400	3000
5	討伐クエストその1	ノポン商会	-	-	-	-	15000
6	討伐クエストその2	ノポン商会	-	-	-	-	9600
7	討伐クエストその3	ノポン商会	-	-	-	-	8500
8	討伐クエストその4	ノポン商会	-	-	-	-	12000
9	強敵を求めて	ノポン商会	-	-	-	-	25000
10	謎の少女を救え	剧情任务	-	-	-	-	-

サイハテ村

No	任务名称	依頼人	依頼条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	レクー家の食料危機	レク	-	-	冷気防御	800	3200
2	パトロンを探せ	レク	レクー家の食料危機	1000	炎熱防御	950	3800
3	勇者の心意気	キカ	パトロンを探せ	1000	毒防御/キカのゆうしゃメモ	1100	4300
4	キカより先回り！	レク	勇者の心意気	2000	パンサーグローブ	1500	5500
5	苦手なトカゲ	モダニィ	キカより先回り！	3000	ジャンゴトップス/ボトムズ	2000	7500
6	モテ期到来の予感	レク	キカより先回り！	3000	シェルブーツ	2800	11000
7	ミキサー製作	ロン	-	-	吹き飛び抵抗	1200	3800
8	ミキサーの材料集め	ロン	-	-	-	-	-
9	かわいいお部屋に大変身	ピップ	勇者のお使い	-	ジャンゴキャップ	1050	5200
10	虫好き仲間を求めて	キララ	-	-	スカイキャップ	950	3600
11	虫好きじいさんの悩み	デク	虫好き仲間を求めて	1000	夜間命中アップ	1000	4200
12	虫好きじいさんの苦悩	デク	虫好きじいさんの悩み	2000	ジェネラルバンカー	2700	3000
13	やわらかキノコ	フゴフゴ	-	-	ジャンゴグローブ/出血追撃	1150	1000
14	治療装置を開発！	メディ	やわらかキノコ	2000	転倒威力アップ	5300	12000
15	入れ歯を作る！	ユシ	やわらかキノコ	2000	気絶威力アップ	2500	7000
16	世界一濃い口の料理	フゴフゴ	治療装置を開発！	6000	ステラブーツ/ブレイブボトムズ	6800	13500
17	あべこベグルメ	フゴフゴ	入れ歯を作る！	6000	リーグアーマー	3250	10500
18	あま〜い誘惑	ミガミガ	勇者のお使い	2000	スカイグローブ/飛行迷彩/水上迷彩	1000	3600
19	酒造りの材料	フゴフゴ	あま〜い誘惑	-	スカイシューズ/地形防御2/自然回復アップ	850	3400
20	医者の不養生	ンパ	治療装置を開発！/入れ歯を作る！	4000	出血強化	900	5200
21	ノポン伝統のおまじない	ンパ	医者の不養生	-	-	-	-
22	不正表示問題	メディ	医者の不養生	4000	シェルガード	2850	6000
23	おっきくな〜れ	ダビダビ	不正表示問題	5000	シェルアーマー	4800	8500
24	どっちを大きく？	ダビダビ	おっきくな〜れ	-	-	-	-
25	地下からの不気味な声	ピケ	-	-	パンサートップス	2000	5800
26	音楽は偉大	タティ	地下からの不気味な声	1000	クライムアーマー/レギンス/移動速度アップ	6500	10000
27	ハミング·コレクション	タティ	音楽は偉大	-	-	-	-
28	ポップン·コレクション	タティ	音楽は偉大	-	-	-	-



No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
29	害虫駆除	ラシャ	-	1000	ミストジェル/クリーム/サンダル	900	3200
30	母の死を越えて	ラシャ	害虫駆除	6000	シェルレギンス	3600	5200
31	と-ちゃんが心配	パチカ	-	2000	毒強化	1000	3900
32	ゼッタイいる！	パチカ	-	3000	ジャックガ-ダ-	2000	6400
33	村長がいなくても	ミコ	-	-	プロテクトダガ-	8200	13500
34	おしゃべりペルペル	ペルペル	村長がいなくても	2000	ジェミニギア/ガ-ド	5000	7800
35	がんばれミコ	ペルペル	おしゃべりペルペル	4000	ミルキ-オイル/パンツ	12000	22000
36	巨人の襲撃！	ラパン	橋の修復	-	リ-グレギンス	5400	7200
37	たまには孫らしく	ルパ	-	2000	パンサ-シュ-ズ	1200	3300
38	秘薬の材料集め	ルパ	たまには孫らしく	-	-	-	-
39	マクナ遺跡の謎1	ルパ	たまには孫らしく	-	アメシストギア/雷追撃	3800	5500
40	マクナ遺跡の謎2	ルパ	マクナ遺跡の謎1	-	アメシストガ-ド/炎熱追撃	5300	6200
41	マクナ遺跡の謎3	ルパ	マクナ遺跡の謎2	4000	アメシストブ-ツ/冷気追撃/潤滑油	7200	8000
42	マクナ遺跡の謎4	ルパ	マクナ遺跡の謎3	-	障壁のツクツク/巨人の心	10000	13000
43	センニンのお供え	ピケ	地下からの不気味な声	-	ヘイトアップ	2500	3000
44	センニンに出会う	ピケ	センニンのお供え	-	ヘイトダウン	3500	3500
45	キノコ時計の修理	ミガミガ	-	-	素早さダウン	1150	4000
46	皇都を復興するために	ネロ	-	-	パワ-Vゴ-グル/HPアップ	22000	13000
47	皇都を復興するために2	ネロ	皇都を復興するために	-	パワ-Vギミック/素早さアップ	28000	16800
48	壊れたエ-テル炉	ガルバ	皇都を復興するために	-	パワ-Vブ-スタ/筋力アップ	43500	20000
49	壊れたエ-テル炉2	ガルバ	壊れたエ-テル炉	-	パワ-Vフレ-ム/セドナフラップ/エ-テルアップ	72000	42000
50	お父さんの形見を	アテル	-	-	不知火の杖/物理バリア	40000	38000
51	花粉玉の材料調達	ドバガス	-	1000	パンサ-ボトムズ/開幕攻撃強化	1500	5000
52	ヒミツの材料集め	バ-ン	花粉玉の材料調達	1000	オ-ラヒ-ル	1800	5500
53	ヒミツの技術革新	ラシャ	花粉玉の材料調達	1000	バフ時間プラス	2100	6000
54	跡継ぎ問題	ドバガス	ヒミツの技術革新	2000	全デバフ抵抗/全デバフ抵抗	2400	7500
55	危険な野望	チリ	跡継ぎ問題	3000	出血追撃/出血防御	3000	8000
56	黒幕を探せ	ガルダ	危険な野望	3000	毒追撃/毒防御	5000	10000
57	参謀を追い詰めろ	ガルダ	黒幕を探せ	3000	ダブルアタック/気絶抵抗	5500	11000
58	証拠集め	ガルダ	参謀を追い詰めろ	3000	バインド抵抗	7500	13000
59	皇都での取引を潰せ	ガルダ	証拠集め	3000	素早さアップ/回復アップ/APアップ	8000	15000
60	裏切りのバ-ン	ガルダ	機神中枢/皇都での取引を潰せ	-	ヘイスト/ダブルアタック/EXPアップ	200000	100000
61	大事な弟子	ドバガス	安全なエネルギ-に/有効成分を抽出する	-	ヘイトアップ	35000	15000
62	安全なエネルギ-に	ガルダ	跡継ぎ問題/裏切りのバ-ン	-	スロウ	50000	30000
63	有効成分を抽出する	チリ	跡継ぎ問題/裏切りのバ-ン	-	パラライズ	50000	30000
64	討伐クエスト1その1	サイハテ村住人	-	-	-	-	12500
65	討伐クエスト1その2	サイハテ村住人	-	-	-	-	11000
66	討伐クエスト1その3	サイハテ村住人	-	-	-	-	7500
67	討伐クエスト2その1	サイハテ村住人	-	-	-	-	10000
68	討伐クエスト2その2	サイハテ村住人	-	-	-	-	13000
69	討伐クエスト2その3	サイハテ村住人	-	-	-	-	9000
70	強敵を求めて1	サイハテ村住人	-	-	-	-	23000
71	強敵を求めて2	サイハテ村住人	-	-	-	-	26000
72	強敵を求めて3	サイハテ村住人	-	-	-	-	29000
73	素材クエスト1	サイハテ村住人	-	-	-	-	8000
74	素材クエスト2	サイハテ村住人	-	-	-	-	12000
75	素材クエスト3	サイハテ村住人	-	-	-	-	10000
76	素材クエスト4	サイハテ村住人	-	-	-	-	16500
77	収集クエスト1	サイハテ村住人	-	-	-	-	5000
78	収集クエスト2	サイハテ村住人	-	-	-	-	10500
79	収集クエスト3	サイハテ村住人	-	-	-	-	7500
80	収集クエスト4	サイハテ村住人	-	-	-	-	9000
81	おさがしクエスト1	サイハテ村住人	-	-	-	3000	5000
82	おさがしクエスト2	サイハテ村住人	-	-	-	1600	4000
83	おさがしクエスト3	サイハテ村住人	-	-	-	1800	3800
84	勇者のお使い	剧情任务	-	-	-	-	-

エルト海

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	孤立無援のプラント	ジャック	-	-	シェルガ-ド/吹き飛び抵抗	4700	7700
2	フ-ディを成敗せよ	ジャック	孤立無援のプラント	-	-	-	-
3	プラントを修理せよ	ジャック	孤立無援のプラント	-	-	-	-
4	フ-ディを撃退せよ	ジャック	孤立無援のプラント	-	バフ時間プラス/即死抵抗	3000	5400
5	焦心苦慮の灯台	シェレン	フ-ディを撃退せよ	-	夜光の杖	3800	5700
6	ザト-ルの調査	ミリア	-	-	毒防御	42000	20000
7	古代ハイエンタ-の謎	タリア	タリアの研究/ザト-ルの調査	-	ミ-ティアスタッフ/タレントブ-スト	93000	59500
8	離れた手をもう一度	ミリア	-	-	エ-テルバリア	48000	23000
9	私に出来る唯一のこと	ビビアン	-	-	レックスア-ム/レックスグリ-ヴ	56000	31000
10	あなたを忘れない	ビビアン	もう一度、信じる心を	1000	ラ-ファガア-マ-/ラ-ファガレギンス	72000	43000
11	秘密の研究所	テト	-	-	レックスヘルム	68000	41000
12	討伐クエストその1	ハイエンタ-灯台守	-	-	-	-	13000
13	討伐クエストその2	ハイエンタ-灯台守	-	-	-	-	15000
14	強敵を求めて	ハイエンタ-灯台守	-	-	-	-	32000
15	収集クエストその1	アカモ-ト住人	-	-	-	-	12000
16	収集クエストその2	アカモ-ト住人	-	-	-	-	20000
17	作業員を救助せよ	剧情任务	-	-	-	-	-
18	監獄島への道	剧情任务	-	-	-	-	-
19	封印の姉妹門	剧情任务	-	-	-	-	-

皇都アカモート

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	文献解読装置	ルス	-	-	スロウ抵抗	1500	5500
2	文献解読装置改良	ナトリ	文献解読装置	500	シェルガ-ド	1800	6500
3	タリアの研究	タリア	文献解読装置改良	2000	エ-テル防御増/ア-ツ封印抵抗	2250	6800
4	更なる力を求めて	タリア	-	-	-	-	-
5	息子を連れ戻して！	メリッサ	-	-	武器発動アップ	1800	3500
6	教材の材料を集めて！	ミラリ-ス	息子を連れ戻して！	-	シェルブ-ツ	2000	4300
7	勇気ある行動	ミラリ-ス	教材の材料を集めて！	1000	戦闘不能抵抗	2400	5600
8	皇都の安全を守れ！	ロクロ	勇気ある行動	-	パンサ-トップス/パンサ-シュ-ズ	2100	4400
9	気持ちを知りたい	セガ-ル	-	-	スパイク防御	1300	3800
10	自分の本心を知りたい	セガ-ル	気持ちを知りたい	-	筋力ダウン/物理耐性減/物理耐性減	1700	4200
11	何があっても君を愛す	セガ-ル	自分の本心を知りたい	-	エ-テルバリア	2100	4800
12	いつまでも君と一緒に	セガ-ル	自分の本心を知りたい	-	物理バリア	2100	4800
13	親友のために	ロクロ	-	-	技ヘイト低下	2500	7500
14	大冒険の準備	ゼイン	-	-	筋力アップ/エ-テルアップ/素早さアップ	1600	4200
15	続·大冒険の準備	クラル	大冒険の準備	500	物理防御増/エ-テル防御増	1800	4700
16	続々·大冒険の準備	ゼイン	続·大冒険の準備	1000	ミスリルギア/ガ-ド/ブ-ツ	2500	·6600
17	冒険者達の遭難	ミリア	続々·大冒険の準備	3000	ブラックスナイプ	5200	11000
18	他種族嫌いを治して	アリエッタ	-	-	転倒抵抗	1750	5300
19	もう一度、信じる心を	ビビアン	他種族嫌いを治して	1000	アメシストア-マ-	4500	8500
20	輝きをその小さな手に	エイン	続々·大冒険の準備	1000	気絶抵抗	2000	5600
21	更なる輝きをその手に	エイン	輝きをその小さな手に	3000	アメシストレギンス	2700	6900
22	腰痛持ちは大変だ！	ガ-ダ	-	-	バインド	1800	5500
23	金色の虫を求めて	テト	-	-	落下防御	1950	5100
24	お酒に強くなりたい	ネロ	-	-	パニック抵抗	1800	4750
25	迷子の息子を捜して	ボラリオ	-	-	テンション変動	2300	6750
26	迷子の娘を捜して	ボラリオ	迷子の息子を捜して	-	筋力アップ	2500	7200
27	息子が外で遊べる様に	ポピエ	-	-	パラライズ抵抗	1600	6400
28	会員証を手に入れろ	突发任务	皇都での取引を潰せ	-	-	-	-
29	ビビアン救出作戦	突发任务	皇都を復興するために	-	グラシエルヘルム/ア-ム/グリ-ヴ	97500	58000
30	討伐クエスト1その1	アカモ-ト住人	-	-	-	-	16000
31	討伐クエスト1その2	アカモ-ト住人	-	-	-	-	14500
32	討伐クエスト1その3	アカモ-ト住人	-	-	-	-	17000
33	討伐クエスト2その1	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	14000
34	討伐クエスト2その2	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	22500
35	討伐クエスト2その3	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	27000
36	討伐クエスト3その1	アカモ-ト住人	-	-	-	-	18000
37	討伐クエスト3その2	アカモ-ト住人	-	-	-	-	25000
38	討伐クエスト3その3	アカモ-ト住人	-	-	-	-	28000
39	討伐クエスト4その1	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	18000
40	討伐クエスト4その2	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	16000
41	討伐クエスト4その3	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	15000
42	強敵を求めて1	アカモ-ト住人	-	-	-	-	45000
43	強敵を求めて2	アカモ-ト住人	-	-	-	-	38000
44	強敵を求めて3	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	35000
45	強敵を求めて4	アカモ-ト住人	-	-	-	-	50000
46	素材クエスト1	アカモ-ト住人	-	-	-	-	20000
47	素材クエスト2	アカモ-ト住人	-	-	-	-	23500
48	素材クエスト3	アカモ-ト衛士	-	-	-	-	27000
49	素材クエスト4	アカモ-ト住人	-	-	-	-	22000
50	収集クエスト1	アカモ-ト住人	-	-	-	-	15000
51	収集クエスト2	アカモ-ト住人	-	-	-	-	22000
52	収集クエスト3	アカモ-ト住人	-	-	-	-	22500
53	収集クエスト4	アカモ-ト住人	-	-	-	-	21000
54	おさがしクエスト1	アカモ-ト住人	-	-	-	2000	12000
55	おさがしクエスト2	アカモ-ト住人	-	-	-	3000	9000
56	おさがしクエスト3	アカモ-ト住人	-	-	-	2500	11000
57	おさがしクエスト4	アカモ-ト住人	-	-	-	2800	10000

監獄島

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	ディクソンを追え	剧情任务	-	-	-	-	-
2	頂上への道	剧情任务	-	-	-	-	-

ヴァラク雪山

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	チルキンかアントルか	ノポン調査隊	-	-	スパイク防御/冷気防御/パラライズ抵抗	3300	10000
2	ヴァラク雪山展望調査	ノポン調査隊	チルキンかアントルか	-	冷気防御	3800	11500
3	ブルブルノポン	ノポン調査隊	-	-	強化型レギンス	4500	12000
4	バッドタイミング	ノポン調査隊	-	-	強化型ギア/強化型ア-マ-	5000	13800
5	チルキン族の変化	ダルク	バッドタイミング	-	炎熱防御/気絶抵抗	3200	15000
6	パワ-バランス	ダルク	チルキン族の変化	-	雪隠れの太刀/ステラギア/ステラガ-ド	8500	21000
7	帰ってこない相棒	クラル	-	-	エンパイアパイク/夜間命中アップ	30000	24000
8	巨人族最後の遺跡	ゼイン	-	-	ダメ-ジヒ-ル/技ヘイト低下	175000	88000
9	巨人族三種の神器	ゼイン	-	-	-	-	-
10	討伐クエストその1	ノポン商会	-	-	-	-	23000
11	討伐クエストその2	ノポン商会	-	-	-	-	25500
12	討伐クエストその3	ノポン商会	-	-	-	-	28000
13	討伐クエストその4	ノポン商会	-	-	-	-	30000

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
14	ヴァラクの熱い石	剧情任务	–	–	–	–	–

大剣の渓谷

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	ドルガン監視砦制圧	突发任务	–	–	オリオンキャップ	5000	28000
2	エナルダ管理基地制圧	突发任务	–	–	オリオングローブ	8000	32000
3	第3ゲート防衛線	突发任务	–	–	オリオンシューズ	15000	40000
4	電波塔部隊鎮圧	突发任务	–	–	転倒抵抗/気絶抵抗	22000	45000

ガラハド要塞

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	リフト起動作戦	剧情任务	–	–	–	–	–
2	補給施設停止作戦	剧情任务	–	–	–	–	–
3	タービン停止作戦	剧情任务	–	–	–	–	–
4	フィオルンの説得	剧情任务	–	–	–	–	–

落ちた腕

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	同胞を救え！	ヴォルテック	–	–	ジェミニギア	6500	10500
2	同胞のために出来ること	ヴォルテック	同胞を救え！	1000	積乱雲刀	8200	12500
3	水汲みの不安	プリモ	–	–	エルオスフラップ	5300	9200
4	里の無事を確保して	エレナ	–	500	筋力ダウン/武器発動アップ	7200	11000
5	機神兵大量討伐！	エレナ	里の無事を確保して	1000	モナド記録書「鎧」	7500	11500
6	成長するために！	オルフェス	–	5000	ヘイスト/素早さアップ	51500	44000
7	動力伝達バイパス入手	オルフェス	成長するために！	5000	–	–	–
8	空気排出ポンプ入手	オルフェス	成長するために！	5000	–	–	–
9	高性能小型動力炉入手	オルフェス	成長するために！	5000	–	–	–
10	機神界の歴史	リレット	フィオルンの治療	–	パラライズ	11000	15000
11	帝都の歴史	リレット	機神界の歴史	–	百式ヘルム/百式アーム/スロウ	14500	16800
12	ホムスになりたい！	レイ	–	–	ジェミニガード	8200	12000
13	無力	レイ	ホムスになりたい！	1000	自然回復アップ	9800	13800
14	パワーアップ！	レイ	無力	2000	ミルキーオイル/パンツ	10500	14500
15	壊れたドアの修理	レアナ	–	–	物理耐性減	8500	11500
16	花が枯れちゃう	レアナ	壊れたドアの修理	1000	雷追撃/機神界の鍵	9000	12300
17	約束の剣	カラル	花が枯れちゃう	2000	シャークダガー	11000	15200
18	十年に一度の定期検査	ジェキ	花が枯れちゃう	3000	崩し	12000	16000
19	厳しい戦い	カイルス	–	2000	ヒートシンク	10000	14700
20	手に馴染む武器を	カイルス	厳しい戦い	4000	デビルキャノン	15000	17000
21	セラピー	エレナ	機神兵大量討伐！	2000	エーテル耐性減	5000	8000
22	壊れた思い出の修復	ミニス	–	1000	アンバーロッド	9300	12700
23	問題解決·パパ編	カイルス	壊れた思い出の修復	–	炎熱強化	4700	4300
24	問題解決·ママ編	ユーフォリア	壊れた思い出の修復	–	冷気強化	4700	4300
25	食料配達	ナターリャ	–	–	ジェミニブーツ	5500	7800
26	愛するヒトに	カルボラ	–	–	アルシオンボトムズ	7600	10000
27	愛するヒトへ	カルボラ	愛するヒトに	–	アルシオントップス	10000	13600
28	フィオルンとの再会	剧情任务	–	–	–	–	–
29	仲間は生きている	剧情任务	–	–	–	–	–
30	フィオルンの治療	剧情任务	–	–	–	–	–

機神界フィールド

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	愛のブーツ	ボゼローネ	愛するヒトへ	–	百式グリーヴ/移動速度アップ	18000	20500
2	討伐クエスト	マシーナ駐留隊	–	–	–	–	35000
3	強敵を求めてその1	マシーナ駐留隊	–	–	–	–	65000
4	強敵を求めてその2	マシーナ駐留隊	–	–	–	–	62000
5	上層を目指せ	剧情任务	–	–	–	–	–
6	第3リフトを起動しろ	剧情任务	–	–	–	–	–
7	大隔壁を開放せよ	剧情任务	–	–	–	–	–
8	高速リフトを起動せよ	剧情任务	–	–	–	–	–
9	電源を供給せよ	剧情任务	–	–	–	–	–

帝都アグニラータ

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	治安維持1その1	ターミナル：治安維持	–	–	–	–	43500
2	治安維持1その2	ターミナル：治安維持	–	–	–	–	38500
3	治安維持1その3	ターミナル：治安維持	–	–	–	–	40000
4	治安維持2その1	ターミナル：治安維持	–	–	–	–	36000
5	治安維持2その2	ターミナル：治安維持	–	–	–	–	41500
6	治安維持2その3	ターミナル：治安維持	–	–	–	–	39500
7	兵力均衡1その1	ターミナル：兵力均衡	–	–	–	–	79000
8	兵力均衡1その2	ターミナル：兵力均衡	–	–	–	–	68500
9	兵力均衡2その1	ターミナル：兵力均衡	–	–	–	–	75000
10	兵力均衡2その2	ターミナル：兵力均衡	–	–	–	–	83500
11	アグニラータ美化その1	ターミナル：都市計画	–	–	–	–	51000
12	アグニラータ美化その2	ターミナル：都市計画	–	–	–	–	53500
13	テレシア調査その1	ターミナル：情報戦略	–	–	–	25000	27000
14	テレシア調査その2	ターミナル：情報戦略	–	–	–	30000	22500
15	神殿への転送装置	剧情任务	–	–	–	–	–
16	四柱の認証装置	剧情任务	–	–	–	–	–
17	巨神界の崩壊を止める	剧情任务	–	–	–	–	–

中央工廠

No	任务名称	依赖人	依赖条件	所需名声	入手道具	入手EXP	入手GOLD
1	待機部隊を叩け！	突发任务	–	–	炎熱追撃/パラライズ抵抗	23500	24500
2	強行突破！	突发任务	–	–	回収七号アーマー/回収七号レギンス	20000	27000
3	屋上の決戦！	突发任务	–	–	冷気追撃/アーツ封印抵抗	38500	30000
4	フィオルンの新武器	ジャンクス·スタッフ	–	–	ウォーブレード	32000	29500
5	中央塔を目指せ	剧情任务	–	–	–	–	–
6	整備棟を抜けろ	剧情任务	–	–	–	–	–
7	上層への道を探せ	剧情任务	–	–	–	–	–
8	爆弾の材料を集めろ	剧情任务	–	–	–	–	–
9	中央塔の障壁	剧情任务	–	–	–	–	–



次世代辉煌的背后
游戏机与电脑间的恩怨对比
从游戏谈起

10年前的一天，索尼电脑娱乐美国公司的高级副总裁菲尔·哈里森称，“2000年美国排名前10位的游戏机游戏的总销量相当于排名前200位的电脑游戏的销量总和。”

虽然事情已经过去了10年，但这自然不是胡说，游戏机游戏总体上讲要比电脑游戏多得多。从1983年任天堂发布第一台主流游戏机开始，大批量专业的游戏开始诞生，这对当时的人们来说，可控电子影像的大规模出现绝对是一个难以想象的惊喜，使得整个低迷的游戏市场得到强有力的复苏，而反观从前的岁月，就如同原始的一片等待开荒的土地一般，充满着机会但一切还未开始。在FC时代游戏诸如《魂斗罗》、《坦克大战》、《忍者龙剑传》、《超级马里奥》（当时还叫作《超级玛丽》）等均是卖钱大作，而《超级马里奥卖》更是卖出了历史之最7000万套的成绩。期间更有世嘉等其他游戏机厂商参与到战斗中来，从那个时代开始，游戏机游戏开始形成规模，而几个重要的游戏商，诸如任天堂，世嘉，索尼，雅达利等成为游戏界的主宰，后世嘉和雅达利退出主机市场的人争夺，再到后来的微软乱如，直至形成今天任天堂，索尼和微软三足鼎立的局面。



而再看电脑的发展史，存储空间的无限可扩展性使得电脑游戏的制作者往往以复杂性而非娱乐性作为其开发目标，游戏的学习周期越来越长，训练教程越来越大。从50年代最简单的《星球大战》到如今诸如《魔兽争霸》一般的竞技游戏，其发展的曲线无疑是越来越脱离放松的本质而朝着更加复杂，更加具有创造性的方向发展着。这就要求厂商盈利的目的从“卖游戏”到“运行游戏”展开转变。最明显的例子，已经形成规模定期举办的《魔兽争霸》竞技比赛已经完全从卖游戏挣钱的框框下脱离了出来，转而向广告代理，广告营收身上找利润，这可以说是现在电脑游戏的普遍思路，而网络游戏更是这一思维模式下的产物。至于仍然秉承着固有思路坚守PC阵地的若干厂商，在破解和盗版的冲击下（其实这只是小问题，更多的是模式的转变），由于利润的缺失，游戏数量也在逐年减少，质量也在不断的降低。这也很容易理解：没有钱可赚，我拿什么来投资开发呢？或许也只有暴雪这种特的厂商才会在PC平台创造出如此的辉煌。

当然，如果我们换一个角度来看这个问题，就会发现游戏机的销售一直处于一种跌宕起伏的状态。曾有人研究过，“如果以每三年为单位对游戏机游戏和电脑游戏的销量分别制图的话，就会发现一个有趣的现象：游戏机游戏的销量随时间的推移呈波浪状起伏，而电脑游戏则要相对平稳得多。”其实原因很简单，电脑的进化是渐进的，而游戏机的进化则是跳跃式的。游戏机的更新换代大约以7年为一个周期，7年的时间内可以发生什么事呢？可以让一棵树苗长成参天大树，可以让高中的情侣不如婚姻的殿堂，可以让一个社会对民主与自由变得更加敏感和追求。

恩怨的开始

游戏机与电脑间最明显的不同

1.玩游戏时的姿态。游戏机玩家在玩游戏的时候可以靠在沙发上，可以躺在床上，可以站在马路上，甚至可以坐在马桶上，受空间的限制很小，而电脑玩家却必须笔直地坐在桌前，完全没有了那种随心所欲的感觉。尽管环境对于游戏的作用是间接的，但它往往会影响到玩家玩游戏过程中的心态和注意力。

2.对于电脑玩家来说，至少要对自己的电脑有所了解，要会解决各种兼容性问题，在购买游戏前要弄清游戏的系统配置。因此，在大多数情况下，电脑玩家首先关心的并不是这款游戏“好不好玩”，而是它“能否在我的机器上跑”，游戏机玩家却无需为这些硬件上的问题烦恼。

3.软件方面，存储空间的无限可扩展性使得电脑游戏的制作者往往以复杂性而非娱乐性作为其开发目标，游戏机游戏则大多易于上手、易于理解，玩家可以很轻松地进入状态，无需耗费太多时间即可获得充分的娱乐。

不同的形态造就了不同的历史传承，对于一种娱乐平台而言，真正决定其命运的并非单纯的功能上的比较，而是性价比的比较。当然，电脑系统的作用并不只是玩游戏，开放式的结构使它拥有更为强大更为灵活的能力，这些能力的确对游戏的发展产生了深远的影响。1999年底，任天堂软件工程部经理吉姆·麦



瑞克在接受采访时曾经讲过一段相当精辟的话，他说："我们的游戏机一直具备扩展的能力，如果你把NES、SNES或N64翻转过来，就会发现它们的底部都有一个扩展连接器，这个连接器具有很多功能。现在的电缆调解调器只是一个简单的接口，不是什么突破性的技术，你可以通过控制端口轻松地实现这个功能。为一个强大的系统嵌入大量其它功能并不是什么难事，但任天堂首先是一家游戏公司，我们没有庞大的消费电子分部，没有电影工作室，没有唱片公司，对电子媒体的网络分销我们也没有太大的兴趣。我们只想开发一款伟大的游戏机，仅此而已。"任天堂公司的经营理念一直很明确，数年前它因担心新技术会抹煞游戏的乐趣而拒绝为自己的64位机加入光驱，最终导致史克威尔等公司的相继离去,但任天堂凭借它强大的软件开发实力，依然为我们留下了诸多的经典，像是《萨尔达传说 时之笛》，这款作品是笔者的最爱之作，对于我来说，它完全是一款充满着血泪与辛酸，意志与磨难的完美神作。任天堂所秉持的"让游戏回归游戏"的精神的确值得每一个关心电脑游戏的命运的人去思考。





恩怨的升级

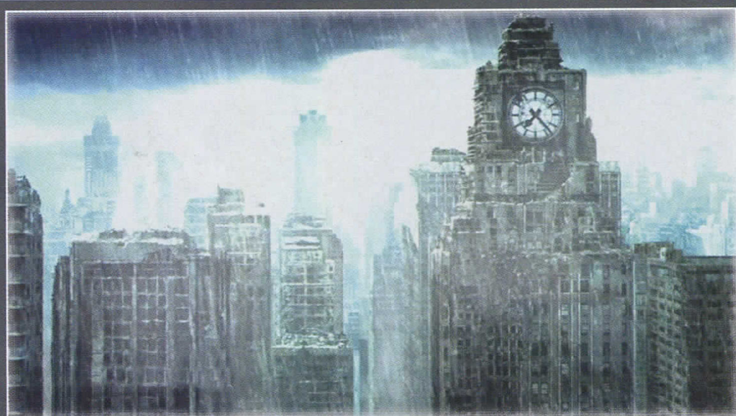
发展方向的差异

在游戏机的发展过程中，由于受到硬件和技术方面的限制，逐渐形成了一套约定俗成的开发规范。尽管电脑在特定阶段同样会受到诸多限制，但这种外部的约束相对来说要小得多，因而形成了一种松散自由的开发环境，但恰恰是这种过于宽松的条件，导致了散漫和懒惰作风的蔓延，再加上一些先天的不足，电脑游戏在同游戏机游戏的较量中完全落入了下风。尽管电脑拥有庞大的消费群体、强大的网络架构，以及开放平台所具备的一切优点，但作为一种娱乐平台，它的缺点正在越来越多地暴露出来。幸运的是，电脑游戏有许多独特的风景是游戏机游戏所无法展现的。两者的发展实际上是沿着两个截然不同的方向，从而导致了今天的巨大差异。一般来说游戏机游戏的开发是围绕着一套固定的硬件系统，而电脑游戏的开发则需要参考许多尚未面市的硬件。像是游戏机游戏可以在一台游戏机上连续推出5、6年，而现在的电脑游戏推出开来多半是要高于一般配置才能运行。其实原因很简单，首先，电脑游戏工作站的成本比较低廉，而且是直接在目标平台上开发的，不存在技术壁垒的问题；而游戏机游戏的工作站成本相当高，需要游戏机厂商提供开发机，并且是在一个完全不同的开发环境下进行的，在开发过程中还要受到来自硬件商的种种标准的限制，自由度较低，处于一种半附庸的地位。

游戏机游戏与电脑游戏的一个关键差别在于控制器的不同，这直接导致了两者在内容和风格上的分歧。电脑的主要输入设备是键盘和鼠标，游戏机则是手柄。在移动方式上存在的巨大差异，使得诸如《暗黑破坏神》、《星际争霸》和《文明》之类需要大量点击鼠标的游戏很难出现在游戏机平台上，所以即时策略这种电脑平台上最为流行的游戏类别在游戏机上少之又少。再看射击游戏，由于键盘和鼠标的组合适于瞄准，而方向键和动作键的组合适于方向感的操控和组合技的使用，也使两者在风格上产生了不小的差异，不过现在也有很手柄设计高手。而反观之，或许游戏机并不需要有多高的自由度，一种设计好的游戏，无论是故事情节还是战斗系统，都有它的取胜之道，那些后来被玩家津津乐道甚至永生难忘的游戏无不是赋予了玩家一种感情，对游戏的感情，而不是操作游戏的控制。如果硬要强加不适合的属性上去，往往会适得其反。电脑游戏业的"上帝"游戏的缔造者彼得·莫利纽克斯曾经说过："虽然自由开放式的结构对于游戏机游戏的开发者来说很有吸引力，但它的风险往往是你无法承受的。"由于游戏机的物理内存是固定的，而且没有虚拟内存之类的概念，因此在开发过程中往往会碰到许多限制。即便采用动态内存分配，频繁的读取也会产生内存碎片的问题，导致游戏运行性能的降低或因缺乏完整空间载入数据而引发一些异常现，但强烈的游戏创作意识和各类游戏所创造的历史足以抹平这一缺陷，这也是游戏机上大作频繁，销售火爆的原因。

硬件和技术方面的限制导致了游戏机游戏与电脑游戏在操作、界面、关卡、美工和引擎等方面的一些基本设计思路上的巨大差异，一个朝着简单有趣的方向发展，另一个则朝着复杂精致的方向发展。随着键盘、鼠标、硬盘和高清晰度电视的接入，游戏机技术方面的诸多限制可能会有所突破。



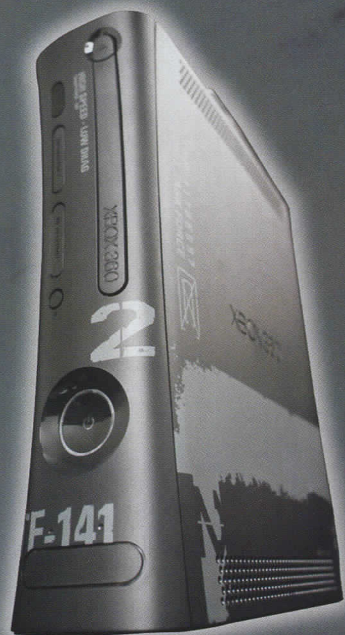


恩怨的最后

到底谁更强?

关于到底是电脑强还是游戏机强的问题，如今提来未免有点老生常谈的味道。但说回来，这真不是一个问题，从根本上说，电脑和游戏机根本就是两个完全不同的东西，制作游戏的方式方法也毫无相似之处，如果硬把这两个东西放在一起，就如同战国时代的公孙龙一样，非要创造出个什么"离间白"来，到后来也只是一堆空话。社会在发展，时代在进步，二战以后的世界，科学技术水平突飞猛进，发展速度之快却远非一个时代所能概括。尤其是近年来，电脑的发展却以秒计算也不为过。今年的配置到了明年就成了个中等水平，而后年的今天又不知会出现个几核出来（现在不是已经有48核的处理器了吗？）。而游戏机却是7,8年为一周期更新换代，这期间电脑方面又会有多大的发展谁又不知呢！所以说两者间还真是不可同日而语。看到网上有很多关于此方面的讨论，最后也是无果而终。

一款游戏的画面效果其实是由游戏引擎和显卡共同决定的,二者之间的分工与协同非常重要。纵观次世代3大主机，除了Wii突出个性在性能上稍显逊色外，PS3和Xbox360为我们呈现游戏画面绝对是之前想都不敢想的。从2005年发售至今，3大平台上出现了无数经典的大作，而无论在视觉冲突，声音效果还是操作手感，都凸显了科技与时代的进步与强大，在此我们将会细数3大平台上最画面效果最成功的几部作品，供大家参考。然而另一方面，曾经的"次世代"主机如今也已经有了5，6岁的年龄，PS3和Xbox360尽管也推出了新版，但是核心的东西并没有改变，相比甚至以秒记高速发展的PC来说，不免有点"廉颇老矣"的感慨，但它们究竟有多强呢？说到底它们的实力相对PC来说究竟是处于一个什么程度呢？今次就让我们来透过分析，一探究竟。



Xbox 360

硬件架构

CPU
Xenon，基于IBM的PowerPC的三核设计，主频3.2 GHz
65纳米制程，1.65亿个晶体管
三核VMX-128 单指令流多数据流(SIMD)单元
1 MB 二级缓存 (可以由GPU锁定)

GPU
Xenos，基于ATI R500修改而成，500 MHz
90纳米制程,3.37亿个晶体管
10MB 内嵌DRAM缓存
NEC设计eDRAM，Alpha Blending，Zbuffer，Anti-alias

内存
512MB GDDR3 RAM
700 MHz DDR
共享内存架构（UMA）

音效
Dolby Digital 5.1ch、DTS、LPCM

影音输出
支援 480i、480p、576i、576p、720p、1080i、1080p

光碟
DVD-ROM、CD、HD-DVD

先看CPU。Xenon的逻辑电路由3个小型通用运算核心（PPE）组成，每个核心有两个工作线程,总共6线程。在实际游戏中一般只应用单线程至3线程，此外由于Xenon没有独立的音频芯片，还必须要占据一个线程对5.1声道进行软处理，而由于Xbox360为了省钱使用的统一内存显存体系，6线程是根本不可能实现的。

Xbox360的GPU由ati设计制造，包括两个芯片共集成3.37亿个晶体管，但真正由ati负责设计制造的只是其中的主芯片，拥有2.32亿个晶体管的Xenos，性能却只相当于 X800，其实ati在设计Xenos芯片时迫于微软的压力采用了尚未成熟的“统一渲染构架”，尽管提高了执行效率，却无法满足ALPHA混合和Z轴缓冲等反锯齿技术的需要，双方不得不退而求其次，最终选择了NEC提供的EDRAM（内嵌式动态随机存取存储芯片，容量仅10mb），并将两个芯片统称为C1图形处理器。EDRAM芯片由于容量太小，仅能存储AA采样数据，却无助于图形子系统。微软将这两枚芯片焊接在一块4层pcb上，会在GPU运行的高温下出现变形，导致脱焊，于是便形成了后来著名的“3红”。其实XENOS还真是小的可怜，2.32亿个晶体管里只能塞下48个统一着色单元（usu）和16个纹理单元（tmu），受散热系统限制，只能以500mhz工作，在这样的低效率下，C1图形处理器的理论运算能力仅为每秒480亿次像素着色，与现在最强显卡Radeon HD 5970相比，却连一个零头都达不到。再看带宽，微软宣称的256GB/S只是edram芯片内逻辑电路到暂存电路的带宽，而edram到XENOS的数据带宽只有32gb/s。而XENOS的总线长度也只有128bit，虽然采用了频率为1400mhz的ddr3显存，但实际带宽只有22.4gb/s，这个就是XBOX360最大的理论显存带宽。而在实际应用中，这22.4gb/s的带宽还要与处理器共享，Xbox360没有gpu独立显存，只能与处理器一起抢512mb的内存容量，所以处理器也必然占据每秒22.4gb里的一半，如此低的显存带宽会极大限制游戏分辨率和特效渲染精度，所以Xbox360根本无法实现1080p。

由此我们做最大限度的估算，Xbox360的性能对应PC的配置只是：

CPU：Athlon 64 3000+
GPU：ATI Radeon X800
内存：2G



传奇中的战火——战争机器2

于2008年11月17日发售的《战争机器2》无疑是迄今为止Xbox360上最好的游戏之一，无论是游戏性还是画面，都可以称是上乘之作。由于采用改良的虚幻画面引擎，游戏中景物的纹理效果相比前作更加逼真，混凝土墙壁、锈迹斑斑的机器乃至人设的身躯，都更显真实。前作部分混浊化的景物在本作都得到很好的优化。人物的皮肤直观的看上去皱纹非常明显，色泽也与真人的皮肤很相似。人物的着装都是金属质地，局部的高光以及在所有金属质地的事物边缘加上的如同HDR一般的效果，使其看上去更趋于真实。人物的动作的幅度、节奏比较真实，运用强大的画面即时运算，使得士兵流下的鲜血及肢体的颤抖都相当逼真。光阴效果突出鲜明，偏重灰色的画面，光影效果的锐利度进一步强化，透光、光线折射、光线衰弱等处理更加理想；至于游戏远景的景深处理方面，在保持辽阔的景深同时也进行了合理适当的雾化处理。此外开发小组为了突出战斗场面的宏伟以及提升激烈程度，有意地把弹道轨迹高亮化及弹痕凸显处理，每颗子弹在空气中划出的线都很清晰，并且能够实现渐变式的消失。枪口也加入了更华丽的火光，射击、爆炸等效果也得到不同程度的高亮。《战争机器2》借助新的水面和流体特效技术，在“水”的表现效果上



达到了新的高度，在人物淌到水之后形成的波纹足以以假乱真。此外，在动态效果方面，本作的同屏多人处理能力属于X360平台上少有的佳作，成百上千的士兵拥挤拼杀的场面，在全新的虚幻引擎推动下，战争机器中展现出同等人模设计、同等运算水平、同等动作效果的一大批士兵涌现的庞大场面，使得这个战场不再是前作那小股人战斗的场所。植物都采用了泛光的特效，使得地下巢穴变得奇幻而美丽。





PS3

硬件架构

CPU

Cell，单核心八协处理器，主频3.2GHz
1个VMX vector unit
512KB L2 Cache

GPU

RSX (Reality Synthesizer)，由SCE与Nvidia共同开发。基于nVidia的G70，但内存带宽只是128Bit，550MHz(有争议，可能为500MHz)

内存

256MB XDR 3.2GHz
256MB GDDR3 650MHz

音效

Dolby Digital 5.1ch、7.1ch、DTS、LPCM

影音输出

支援 480i、480p、576i、576p、720p、1080i、1080p

光碟

BD-ROM、DVD-ROM、CD、SACD

与IBM应用于服务器的Cell处理器不同，PS3上的Cell只有2亿3千万晶体管、主频为3.2GHz，65nm工艺制造，采用和奔4一样的超线程。PS3的版本的Cell处理器逻辑电路由一个小型的Power PC架构通用运算核心（PPE）、八个微型单精度运算核心（SPE）组成，其中一个SPE在实际产品中被屏蔽掉，而由于成本的关系，系统没有硬件音效芯片，因此还要占据一个SPE专门处理音效。Cell处理器将70%以上的晶体管都划给了不具备独立的程序运算能力，运算指令范围又非常窄的SPE及其低速缓存，而真正具有程序全能性运算能力的PPE核心晶体管太少了，其计算能力非常有限，并且使用的还是效率低下的顺序指令执行架构，实际运行中PS3仅256MB容量XDR内存的25.6GB/s带宽将被占去绝大部分，真正的PPE逻辑运算可用数据带宽少之又少。

再看PS3的GPU“RSX”，这款由NVIDIA设计，索尼制造的基于G70核心的GPU内部集成了3.02亿个集成管，在发售之前官方表示其运行频率为550MHz，然而正式销售的PS3中却悄悄地降为500MHz，拥有24条像素着色管线，8条顶点着色管线和24个纹理单元。从规格上看要高于Xbox360的Xenos，但事实却远非如此。尽管RSX的核心渲染能力尚可，但总线位宽被砍到128bit，显存也只是频率为1400MHz的DDR3，因此其显存带宽与Xenos相同，均为22.4GB/s。虽然拥有256MB的独立显存，但RSX的1800GFlops（每秒1万8 千亿次）的浮点运算能力，但和GeForce 9800GTX+的7096GFlops相去甚远，更不消说现在最顶尖的超级显卡，由此我们为PS3做最宽泛的估计，性能相等的PC配置为：

CPU：pentium 4 3.2 Ghz
GPU：GeForce 7800 GTX
内存：2G



暴力美学的巅峰之作——战神 III

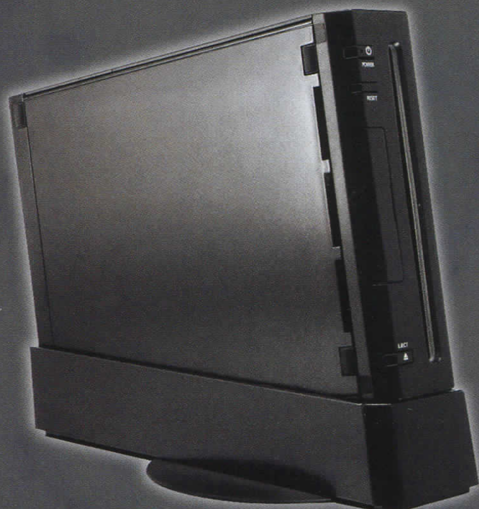
提到战神，首先想到的就是壮阔的场景，激烈的战斗，而《战神III》可以算是这一游戏的巅峰之作，且不论游戏性如何，该作的画面质量可以说是近乎于完美了。游戏采用由最新3D 绘图技术所建构的全新游戏引擎，以高解析度绘图、高精细材质与动态光影效果来呈现栩栩如生的角色与大幅进化的画面，并整合先前广受好评的武器系统与神话史诗般的剧情演出。让玩家体验系列作前所未有的高度互动性与深度内容。而本作也可算是索尼的超级心血大作，在画面表现上无不体现着索尼独有的精神与内容。本作采用的动态光源法是需要用Cell SPU才能实现的演算能力，其中使用High Dynamic Range Lighting (HDRL)技术来模拟人类视网膜的调整方法，当镜头随奎托斯从光线比较暗的场景进入比较明亮的场所时，将给玩家以真实的明暗视觉变换感受，这在之前的游戏里是很少看到的，而整个游戏里的画面都是用游戏引擎进行即时运算，完全没用到任何的后制效果。虽然某些大场景似乎超出游戏的性能，显得有些吃力，但整个游戏过程没有出现掉帧的现象，即便是大混战的情况下，动作也是一气呵成。远处就可以看见太阳神的火球不断攒动，还有泰坦们在山壁上不停奋战。而近处，无论是一草一木，悬崖洞穴，还是希腊式建筑中的光影效果，或是河流水纹的处理，都精细到了令人吃惊的地步，而强大的引擎更加令战斗的效果体现的淋漓尽致，无论是双刀挥舞划出的火纹，或是BOSS战斗的招式特效都让人叹为观止。BOSS战斗的不再是单一场景，而是超级广大的立体空间中的激烈战斗，此作的巨型BOSS战绝对有给人一种头不着天，脚不着地却四处飞驰的爽快感觉。《战神III》这一充满暴力美学的史诗巨作绝对是值得大家反复欣赏的无上神作。







Wii



硬件架构

CPU
Broadway，基于PowerPC 750CL，主频 729 MHz
90nm SOI CMOS

GPU
ATI "Hollywood"，243 MHz
Vegas及1T-SRAM芯片Napa双芯片设计
3 MB eDRAM
90nm DRAM 混合搭载 CMOS

内存
64 MB GDDR3
512 MB闪存，可借由 SD 记忆卡扩充容量

音效
对应单声道、立体声及 Dolby Pro Logic II
控制器内建喇叭

影音输出
支援480i、480p

光碟
12cm Wii Disc、8cm GameCube Disc

关于Wii的性能参数，相对前面两台主机来说我们知道的就很少了，只是知道CPU是采用90nm SOI CMOS 制程，基于PowerPC 750CL，主频达到729 MHz 。而GPU的架构为具备一般电脑内建绘图功能的"Vegas"及 1T-SRAM 芯片"Napa"的双芯片设计，关于晶体管的数量乃至更详细的参数，任天堂是一直没有透露，但我们还是能从一些其他的渠道估算一下Wii的真正性能。

据国外网站EasyNintendo对育碧（UBI）公司开发人员的采访，称Wii的CPU约相当于AMD XP2400+～3000左右，而GPU约相当于ATI Radeon X1400--X1600之间的性能，显存频率运行在650MHZ。这样说是不无道理的。想当初NGC刚推出时就和PS2默默打出了一场机能大比拼，然而经过数据和相同游戏在各自平台的对比，NGC明显是高于PS2的机能。PS2的GPU Graphics Synthesizer 147.45MHz 多边形能力为每秒7500万，这那谓的7500万多边形每秒就是个没有加渲染骨架，而NGC的能力却大大超出了预期公布的能力，多边形甚至可以达到2000万每秒。他们都是在Pentium III的基础上开发的，而被称为1.5版NGC的Wii的主频是729MHz，NGC是485MHz，GPU方面Wii的显存达到88MB，NGC是24MB。由此看来Wii的整体性能不只是NGC的1.5倍。所以我们做最大胆的估计，Wii的性能相对于PC应该是：

CPU：Athlon 64 2500+
GPU：ATI Radeon X1500
内存：1G

→《拳击之夜》系列的画面向来追求的就是高真实感，而该系列也确实做到了这一点，无论是人物建模，还是光线阴影，乃至肌肉的颤动，你甚至可以看到选手脸上受重击后扭曲的面容。



快乐充满银河——马里奥银河 II

《马银2》在画面方面秉承了前作的高素质，依然是十分的绚丽，游戏对宇宙银河的渲染非常出色。出色的渲染效果,充分的体现出银河的奇幻，光影效果也十分出色。神秘的宇宙中能看到点点的繁星.值得称道的是每一个冒险的小星球都是各有特点，虽然每个星球场景都不算太大，但能看出来制作是非常用心的，而游戏中星球数量之多绝对能够让玩家满意。游戏的主要色调是宇宙的神秘黑色,在黑幕的衬映下,游戏场景的绚丽颜色就体现的很突出。尤其值得提出一说的是画面对于流星的刻画,在游戏中随时可以看见流星,不同的流星有着不同的颜色，相当数量的各色流星一齐出现时,画面就呈现出一种有别于PS3,X360大气壮阔的另一种华丽感觉。另外游戏背景的交代,运用了油彩画效果的渲染，将童话世界的感觉体现的淋漓尽致。而且本作场景制作相较前作来说感觉更加精细，很多星球设计的巧妙程度都是能让人有眼前一亮的感觉。另外宇宙中的流星刻画的也非常不错，相信在游戏过程中大家在不经意间会注意过那一闪而过的流星，当很多一起出现形成流星雨的时候.那刹那间画面是十分的华丽壮观的。Wii的机能在这个游戏得到了很好的体现，这里不得不再佩服下游戏在细节上的表现力。







2010年暑期 超级街霸4 北京争霸赛！

《电子游戏软件》& 鼎好信城游戏精品店 联合主办！

特别鸣谢

松下电器（中国）有限公司北京展示分公司

告别以往的闭门修炼 一起来参赛吧！

醒目！活动变更通知！

第一：本次比赛最终决赛地点确定为“松下电器（中国）有限公司北京展示分公司，Panasonic Center Beijing展厅”。具体地址为：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区Panasonic展厅，之前预赛地点不变。

第二：本次决赛将使用松下最尖端103英寸等离子电视，届时玩家将体验到前所未有的画面震撼效果！！

第三：为使更多读者可以参与本次比赛和观摩活动，本次比赛的报名截止日期延续到7月30日。



决赛现场一角

报名细则

1、报名人员条件不设限制，现居住于北京或方便来京的玩家皆可报名。

2、报名截止时间为从本广告刊登之日起，到2010年7月30日。

3、报名方式：在指定报名日期内（2010年7月30日之前），加QQ号：1048717652“争霸赛报名”，写清自己的真实姓名和联系方式。我们会在当时告知您的比赛编号。比赛日程则会在报名截止之前告知。

4、报名费为每人5元，现场参赛时缴纳即可。

比赛细则

1、比赛内容为《超级街霸4》，由于PS3和360双版本无实质差异，预赛比赛现场提供主机为PS3，总决赛使用主机则为Xbox360，比赛用手柄或街机摇杆由主办方提供，习惯使用自己装备的玩家可以自带操控装备。

2、比赛分为预赛和决赛两个阶段，前期的预赛为小组循环排名，每组人数20名，每胜一场积一分，战绩前两名者进入决赛。

3、决赛阶段采取淘汰制，比赛对手安排采用现场抽签的方式，胜者直接晋级，直至决出冠亚季军。

4、比赛时间为：7月3日至8月中旬的节假日，具体结束时间依据报名人数待定。

5、比赛地点：预赛阶段的比赛地点为：北京市宣武区广安门桥南西二环附路100米路西 椿树馆站 金工宏洋大厦B座4层403C 鼎好信诚游戏精品店。决赛地点为北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区Panasonic展厅。

奖项设定

1、所有报名参赛者到现场将会领取“2010年暑期《超级街霸4》北京争霸赛”纪念卡一张，凭此卡（现场购买、网购、邮购皆可使用）在鼎好信诚游戏精品店购物，可获全市购机最优惠价格，另外免费赠送主机配件一个。

2、比赛最终决出的冠亚季军的奖品分别是：

「冠军！」索尼原装超薄Playstation3游戏主机一台

「亚军！」索尼原装Playstation3街机摇杆一台

「季军！」索尼原装Playstation3 DS3手柄一个

最后声明

1、由于预赛期间的场地限制，参赛者最多可以带一名朋友观战，并保持现场秩序。决赛地点由于场地宽敞，则可以带多名亲友，甚至是助威团。如果在现场肆意喧哗、吸烟或者做出明显干扰正常比赛的行为，则将被驱逐出场，违规选手也将被取消参赛资格。

2、《电子游戏软件》杂志社将对本次比赛进行全程录像和文字报道。比赛之余，现场还将有其他切磋交流的活动。

3、如对本次赛事安排情况有任何问题，请致电010-64472920。

4、本次比赛的所有解释权归主办方所有。





虚拟与现实
两个世界杯

编辑部中世界杯的日子……

世界杯正在如火如荼地进行着比赛 ...

而我们编辑部的一家老小也没有闲着，看着人家比赛就比自己上场还较真儿。(那伊瓜因又进球了！某沛喊道。) 尽管中国队出现的希望我们已经寄托在了下一代身上，但是这和我们热爱足球的心情是毫无联系的，我们热爱足球，更喜欢看高水平的足球比赛，像是笔者就十分喜欢荷兰队的斯内德和范德法特，窃以为此二人的足球技术和足球意识已经到了登峰造极的境界。但可能也有些先入为主的作用在内，要知道笔者可是国米的铁杆儿内拉祖里啊！所以在某种意识领域上，我是很希望在这次世界杯上荷兰足球能有所收获，尽管出现形式较为严峻。

截止笔者写这篇文章前，16 强已经诞生，而在分组对阵上，尽管荷兰队的先期对手相对较弱，然而即使一番风顺的进入到半决赛，面临强大的巴西，胜算就太小了。不是说不可能，且不说两队在历史上的战绩如何，只是看到如今巴西强大的中前场实力，以马泰森和范布隆克霍斯特为首的荷兰防线，想要阻止如日中天的法比亚诺和罗比尼奥，真是难上加难。所以我只能期待着荷兰队的灵光一闪，或是范马尔维克摆出什么强大的阵型出来，或许出现什么转机也未可知。

再看淘汰赛的另一边，首先令人瞩目的是西班牙和葡萄牙的 1/8 决赛。这场伊比利亚半岛的内战却代表着极高的竞技水平乃至足球的荣耀。首先看葡萄牙队。以 C 罗为首的葡萄牙队志要在本次世界杯上有所作为，而以目前看来，这里的有所作为却不只是小组赛出线就可以满足的。C 罗的野心乃至号称又一个"黄金一代"的诸如西芒、卡瓦略、阿尔梅达、维罗索之流，绝对想在世界杯上大展拳脚，小者想"一球成名"，老者想着焕发第二春，这正是葡萄牙队的现状。反观西班牙队，这个早已被推上神坛的欧洲杯冠军无疑被国家人民、媒体乃至广大足球爱好者寄予了厚望，而无论是前锋、中场还是后卫，西班牙队都有着世界上最好的阵容，尤其是其华丽的中场，伊涅斯塔、哈维、阿隆索和大卫席尔瓦，只是这样的 4 人组合就足以把世界上最好的阵型搅个天翻地覆。且不说更有皮克这样攻击力强劲的顶级中后卫。再说比利亚，在托雷斯受伤归来迟迟找不到状态的情况下，又是葫芦娃不时的惊艳表现，使得小组赛第一轮被瑞士翻船的西班牙，从漫天的争议中解脱了出来。而如今，虽说还没有 08 年时的霸气，但显然足球霸主已经醒来，正等待着荣耀的降临。

另一个要说的球队就是阿根廷了，这次球王马拉多纳带队的探戈军团，在外围赛上一路跌跌撞撞，谁知道一进入决赛阶段老马突然发威，小组赛 3 战全胜昂首挺进 16 强。有人说马拉多纳有着最豪华的锋线，此话不虚。梅西、特维斯、阿圭罗、伊瓜因、帕勒莫、迭戈米利托，这六个人代表了 4 个顶级联赛的最强锋线质量。梅西、阿圭罗和伊瓜因在西甲风卷残云；特维斯在英超成名已久，更是阿根廷国内第一号受欢迎的球员；帕勒莫在阿根廷国内联赛的表现有目共睹，这也是老马一意要带他来世界杯的原因；再说迭戈米利托，这个本赛季国米的最大功臣，无论是在联赛上还是冠军杯上，正是他的一次又一次关键进球，让国米时隔 45 年再次夺得欧冠的冠军。这样强大的阿根廷队一定想着能实现昨日的辉煌，而老马，这个足坛最伟大的球星之一，也一定想着能作为球员和教练都能获得世界杯的冠军。

综上所述，笔者个人以为此 5 支球队将是冠军的最有利争夺者，至于已经没落的欧陆传统豪强，我想不仅笔者不甚看好，就连大家也是有点心灰意赖了吧！当然，这里不包括某些球队的铁杆儿粉丝，如所述不周，敬请见谅。

上面用了很长的一段话暂且估算了一下本届世界杯的出现形式，下面且随我们到编辑部的虚拟世界杯中来。



游戏	FIFA 2010 南非世界杯
平台	Xbox360
人物	小沛 蔬菜汁 猴子 赤银 尼姆
支持情况	小沛——阿根廷 蔬菜汁——意大利 猴子——巴西 赤银——葡萄牙 尼姆——西班牙

小沛："我支持阿根廷，我喜欢梅西，我喜欢马拉多纳，哈哈哈哈 ~~"

蔬菜汁："恩 ~~~ 这次意大利一定能延续上届的辉煌，我相信里皮。"

猴子："嘿嘿 ~ 我看还是巴西比较强势，尽管没有小罗使我很失望，但照目前来看，邓加的阵型还是不错的。"

赤银："我就知道 C 罗，那我就支持 C 罗吧。"(拜托，这里要你支持一只国家队，就知道 C 罗，你能不能稍微不那么宅啊！顺便说一下，他说支持 C 罗，那就当他支持葡萄牙了。)

尼姆："我相信华丽的西班牙能够创造欧洲杯和世界杯的美丽双响。"

好，支持情况已经明确，小组赛分组形势和现实一样，游戏采用 8 分钟一场，经过激烈和漫长的比赛（大家等的都不耐烦了），最终 16 强名单出炉，它们是：
法国，乌拉圭，阿根廷，韩国，英格兰，美国，德国，塞尔维亚，荷兰，丹麦，巴拉圭，斯洛伐克，巴西，葡萄牙，西班牙，智利
下面就让我们来分析一下这里面的种种相同与不同。

A 组 法国和乌拉圭


我没有骂多梅内克

看来 FIFA 官方默认的法国队还是很强的，其实事实上也是如此。法国队的球星众多，像是亨利、加拉等老队员有着相当丰富的比赛经验，能力也是顶级的，在游戏中他们是不可能不出场的，而像亨利这样的球星，只要一上场，一个人就能控制住大部分的比赛。而让我们再看看现实中的法国队，无疑会得到这样几个关键词：内讧，星象，教练。

内讧事件已经成为了法国足球的笑柄，像是什么法国输球亨利在替补席上笑，齐达内站出来说多梅内克不行是之前和他结下了仇怨，多梅内克给法国队定出了流氓 4 人组，这一件件本不该发生在足球上的事，却实实在在发生在了法国队身上，这能有什么办法呢？我想这不仅是法国队的耻辱，更是对足球的一种污蔑，归根结底，笔者认为问题的根源在于多梅内克这个主教练身上，你想，一个只相信星象，而硬要根据这个选球员的人，能把球队带好吗？能他就不会弃用本泽马和纳斯里，能他就不会把 10 号交给戈武。总之法国队一句话：教练无能。

再看乌拉圭。有着荷兰金靴苏亚雷斯和欧洲金靴迭戈弗兰的乌拉圭在本届世界杯上果然表现不俗，不仅虚拟游戏小组赛出线，现实中更是以小组赛第一的身份出线，且未失一球。这样的一支球队值得让我们寄予更高的期望。

阿根廷和韩国 B 组


是国内球迷不让我选坎比亚索，不关我的事

这个结果还是与现实相符的，阿根廷队保持着强势，3 战全胜，以最轻松的姿态挺进了 16 强，这时候老马笑了，而且不仅老马笑了，小沛也笑了："我说吧，梅西就是厉害，马拉多纳就是球王，阿根廷就是冠军的苗子。"这里笔者要顺便提一下，游戏中阿根廷是有坎比亚索和萨内蒂的，笔者曾试图将此二人不放入替补席中去，以求与现实的完整相符，可是每每到比赛中，老马就会让坎比亚索替补上场，而且一上场就立见效果，由此可见坎比亚索对于阿根廷队是多么的重要，看着游戏中老马拍着坎比亚索的后背娓娓说着比赛的安排，真是有着无限的感慨：要是有了坎比亚索，阿根廷的中场将会是多么强！

韩国的出线充分体现了棒子们不屈不挠能打能跑擅于犯规的技术特点和强大的交际能力。场上的他们是一群带刀刺客，场下的他们是一帮文艺创作者。每每看到棒子们在场上比赛就会让我想到灰色的 2002 年，这里的灰色不是说中国队第一次世界杯的完美回归，而是可怜的葡萄牙、西班牙和意大利，他们碰到了一支世界上最有信心的球队，一支有信心和裁判打好关系的球队，一支有信心明目张胆拽着你不让你跑的球队，一支有着强有力证据证明足球是他们发明的球队。由此看来他们的出现是何其正常：一支在各个方面都做好了充分准备的球队能不出线吗？当然，中国队不算。

释迦摩尼是韩国人，孔子是韩国人，岳飞是韩国人，孙悟空是韩国人，汉字是我们创造的，我们有证据证明地球也是我们养的一只鸡曾经下过的一个蛋。



C 组 英格兰和美国


多诺万踢得不错，回来给你发奖章。

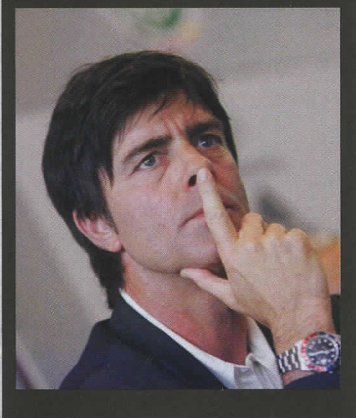
英格兰总是一个让人又爱又恨的球队，他们不缺乏顶级球星，也不缺乏好的教练，更不差团结的意志，只是每每到了世界杯赛场，总是会有意外发生，这次小组赛出现也是一路跌跌撞撞，而碰到了相对稳定的德国，恐怕英格兰的此次世界杯之旅也要划上句号了。这对诸如杰拉德、兰帕德、特里等是多么的不公平！一个伟大的球队却从未伟大过。而游戏中的英格兰还是很强势的，一个鲁尼就是其他球队的原始噩梦，哎～～要是鲁尼在现实的世界杯上也有如此的表现该有多好啊！（赤银乱入："我也这么认为。"去去去，你懂个屁啊！）

人们都说美国足球在 20 年后将会是世界的最强大的，而美国也将会带领足球的潮流，这么说是不无道理的。众所周知，尽管在美国最为火爆的不是足球，而是以橄榄球、棒球和篮球为主题的 3 大联盟赛事，但是近年来，随着美国队在国际上的表现越来越好，美国国内的足球也逐渐开始流行了起来。更多的年轻人乃至小孩都加入到了足球的世界中，享受着世界第一大运动的乐趣。可以预见，在不远的将来，美国的足球联盟将会吸引更多的球星来到那里，而不只是某些老球星安度晚年的地方。




谁曾想过曾经的欧洲金靴也射失过空门？

德国和塞尔维亚 D 组


我是德国队主帅，我的主要任务是负责帅



德国作为一个足球传统强国，一直是以稳定的发挥著称，无论是赛前多么不被人看好，在比赛中总是会给人最稳妥的表现与发挥，这次小组赛出现没有遇到什么强敌与磨难，在此我们只是希望最帅教练勒夫能够带领他的球队走得更远。（赤银："我觉得也是。"众人以愤怒的眼神看着他……）

塞尔维亚。06 年世界杯前夕就已经分裂的塞尔维亚和黑山，在多方的支持和帮助下，最终依然以塞黑的名义参加了德国世界杯，尽管没有小组赛出现，但是塞黑的精神足以感染世人。这次，塞尔维亚第一次作为独立的国家参加了世界杯，并且凭借队内的诸多大牌球员一举小组赛出线。当然，这只是游戏中的数据罢了，实际上本届世界杯塞尔维亚以 1 胜 2 负积 3 分位列小组最后一名无奈出局，这是赛前谁也没有预料到的。正如之前所说，塞尔维亚队内有着诸多大牌球星，诸如维迪奇、斯坦科维奇、日基奇之流，无不在联赛中风生水起，而在小组第一轮以点球 0：1 不敌年轻的加纳之后，笔者就和大多数球迷一样知道塞尔维亚已经失去了最好的出线机会，而像斯坦科维奇这样的老队员，恐怕世界杯生涯也将到此结束。

小沛：我对塞尔维亚的出局表示沉痛的哀悼。
猴子：还是巴西厉害，我支持巴西。（这里有巴西什么事吗？）
蔬菜汁：希望塞尔维亚能够重拾信心，18 年后又是一条好汉。
（18 年后？太晚了吧？）
赤银：………………（众人微笑）


克鲁伊夫是荷兰足球的象征。

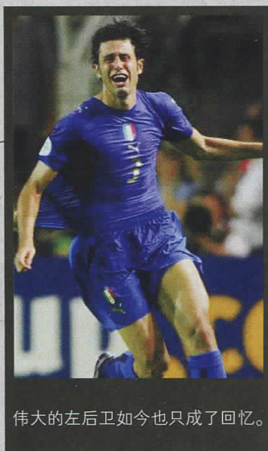
E 组 荷兰和丹麦

事实上丹麦没有出线，而是亚洲强队日本出线了。其实这没有什么失望与不失望的，日本队出线就是亚洲足球的光荣，只是少了丹麦的几个老球星，未免有点同情英雄的感情在内。罗梅达尔和格伦夏尔都已经属于足球生涯的晚年，就这样离去，不知还有没有下次，也许没有了，也许这就是他们曾经奔驰的身影的最终定格。

在世界杯开赛前，克鲁伊夫就曾说过：这届世界杯荷兰队和我那时很像，我相信荷兰队一定会有所作为。同样的观点古利特也在赛前表示他相信荷兰队能获得世界杯的冠军。其实这种期许绝不是凭空想象的。现在荷兰队的四位当家球星罗本、斯内德、范德法特和范佩西正是当打之年，而且状态都非常不错，笔者也相信荷兰队能够走的更远，这里不仅有私人的因素，更有对荷兰足球一代又一代天才们的无上尊敬。

落叶球和假摔是C罗的两个标志。

F 组 巴拉圭和斯洛伐克


伟大的左后卫如今也只成了回忆。

这两支球队在历史上没有什么光辉的战绩，也没有什么令人期待的因素在内，如果硬要给两队定个身份，我想“黑马”应该是比较适合的。和传统相比，巴拉圭或许称不上是标准的黑马，但斯洛伐克确实名副其实。这是他们第一次以斯洛伐克的身份参加世界杯而且还小组出线，想来也是一个令人尊敬的结果。在捷克队连奏凯歌的时候，有谁知道斯洛伐克的辛酸与痛楚？正是这样的一支球队才值得我们更大的尊敬。说句题外话，巴拉圭的圣克鲁斯很帅，希望广大女球迷多多关注，注意，不是一般的帅啊？（众人皆以鄙夷的眼神朝我看来……）

另一个要说的就是意大利队了。意大利小组出局，不仅现实这样，就连游戏中也是如此，这就不算是偶然了。意大利向来以稳固的防守称名，但这也造成了意大利队前锋的缺乏，自从维埃里和英扎吉之后，意大利就再也没出过一个超级射手。上次世界杯前才凸显出来托尼，当时就已经年过 30，如今更是被里皮弃用，如今的意大利早已的退去了王者的光环，只是一个名帅和一群上了年纪的老人在带着小孩看世界杯，出局虽说在意料之中，却也不免让人感到传统豪强的落寞。（蔬菜汁：我的意大利队啊 ~~~ 你怎么就不能争口气啊 ~~~）

G 组 巴西和葡萄牙

尽管弃用小罗和帕托使得邓加背负了很大的压力，但中规中矩的小组赛表现也使得大家对巴西队的夺冠期望很高。是的，以罗比尼奥和法比亚诺领衔的锋线，一定能在本届世界杯上进更多的球，再加上后有卢西奥，中有卡卡，门神塞萨尔更是以一当十（我发现这话放在这还真是合适），巴西队将是冠军最有力的争夺者，相信猴子听到我这番话一定会非常高兴。

C 罗领衔的葡萄牙更是野心勃勃，看样子总有点冠军舍我其谁的架势。现在的 C 罗可是不得了了，自从转会了皇马，仿佛脚中的权利更大了，不仅谁也不怕，更是多次用直接任意球敲开对手的大门。钥匙多了就是好，谁知道是不是郭德纲手中的那包方便面啊！

H 组 西班牙和智利

西班牙小组赛第一轮阴沟里翻船着实让球迷捏了一把汗，不过随着比赛的深入，斗牛士们逐渐找回了状态，以一个 2:0 一个 2:1 积 6 分挺进 16 强，而值得一提的是他们 1/8 的对手是葡萄牙，这场伊比利亚半岛的内战必将吸引众多的目光，恐怕不会比决赛少，主要是西班牙早早的就被寄予了厚望，而 C 罗带着 7:0 大胜朝鲜的余威，誓要拿下邻居这帮斗牛士。但笔者大胆臆断，只要西班牙的中场被盘活，葡萄牙的机会就变得非常小了。总之让我们拭目以待吧！

对于智利笔者知之甚少，在此不再多做赘述。

除了以上的出线球队，本届世界杯还有更多感人的镜头，精彩的片段，诸如郑大世的热泪横洒，老马在场边一个又一个的花哨动作，总之世界杯精彩不断，希望大家能在没日没夜抱着电软不放之余，将世界杯进行到底。


郑大世的热泪感染了很多国人。

最后再来句口号：关注电软，关注世界杯
电软未来，有你有我

到此为止，编辑部的虚拟世界杯还在进行中，大家的热情依旧很高，诸如支持意大利的蔬菜汁之流也早已从失落的情绪中恢复了过来：“我现在转而支持阿根廷了！”真是个善变的家伙。确实，世界杯给我们带来了很多快乐，也让我们一帮每天忙忙碌碌的小编们多了一份饱含热情的谈资，这让我们突然间觉得世界是如此的美好，我们一定要更加热爱生活才是。



《FIFA 2010 南非世界杯》这款游戏对现实的拟真度描绘已经到了一个非常高的高度，而且对于各个队的实力也把握的非常好，这也是我们的虚拟 16 强和现实是如此接近的原因，推荐那些喜欢足球、热爱足球的同学们玩一下，相信你也能创造出一个你自己的世界杯来。再有就是关于世界杯冠军的猜想，相信在各位同学的心中自有一个自己期许的冠军队伍，而每个人和每个人不一样，我们所推荐的球队也许和你心目中的不太相同，可这无关我们之间的友谊地久天长，这篇文章也只是在论述形式的同时把一些世界杯外的趣闻给大家带一下，希望在闲暇之余能够给大家带来欢乐，这也是我们电软长久以来坚持的信念。从前的日子一去不复返了，电软的未来希望能和大家一起创造。

PS：关于最终 4 强乃至冠军的归属，在这里我就不说了，《电击收藏》里有比赛的精彩片段，大家还是自己去那里找答案吧！
谢谢大家。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1160 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
880 广州报价	1600 广州报价	1700 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	320 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	280 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年7月25日。本版广告联系电话：010-64472920。

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472920，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1080元 ★PSP3000主机：1160元

★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元

★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元

★XB360（双65纳米)主机：1580元 ★PSP GO主机：1580元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理

★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元

★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1500元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元

★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元

★PSP3000二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元

★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元

★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏.价格欢迎电询！

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C

★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472920 或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

小编手札

这里写的没有隐私，这里记的只有生活。或许游戏编辑不同于其他人，但我们经历着和其他人差不多的坎坷。拿起手柄，我可以成为号令苍生的君主；取出光盘，我又要面对几万字的稿件写作。在虚拟世界里遨游吧，那里总有，欢乐。 责/小沛



小沛：见证奇迹的时刻

●老编辑们的集体回归让我着实很兴奋，不过最发愁的就是一件事：怎么安排工作啊？！老伙计们别来无恙，却也增添了不少对人生的感悟。我也是如此，不过更加淡然。啥也不多说了，这么多双眼睛在看着我呢，加油吧！

●E3很快就过去了，还没来得及惊喜和感动，大概是因为世界杯的缘故。N3DS的外观没有出乎我的意料，反而是西班牙首场失利让我大跌眼镜。轻薄版的360进化并没有太大，反而是葡萄牙的第二场7:0进步不小。哎，重大的节日凑在一起果然不是好事。

●虽然一向对网络小说不以为然，觉得文化要是太“快餐”化，必然缺乏精品。不过抛开文学方面的东西，有些网络小说的故事还是不错的。最近听完了有声读物版的《史上第一混乱》，感觉很有趣，就是里面念的错别字之多实在令人发指。

●天气越来越热了！上下班一个小时的时间，小沛感到自己在融化……



雪飞：邪恶无双，魔王再临！

●我复活了！魔王雪飞又回来了！喜欢雪飞的玩家请鼓掌，欢呼万岁就免了；不喜欢雪飞的玩家请选择性阅读，请无视我的存在。虽然离开了电软一段时间，但我却没有放弃游戏。

●这一年多的假期颇爽，我除了翻译了几部小说之外，还出去旅游了几次，最近还对网页游戏比较痴迷。让我再次走上网页游戏迷途的罪魁祸首，还是家用机游戏厂商。虽然他们在这一年多以来，出了不少精品大作，但真没什么我喜欢的游戏。除了“太阁立志传5”、“烈焰联盟”以外，几乎没有能让我长时间玩下去的游戏。“战极姬：战乱中起舞的少女们”更是让我大吃一惊，这款游戏语音、音乐、人设都算得上无可挑剔，游戏系统也算不错；但是，它的BUG实在是太多了，玩了不久就决定彻底放弃它。玩这个游戏，根本不是人玩游戏，而是游戏玩人！看来炒作之风盛行，华而不实之风已经在游戏界扎根了。也许，这也是很少有游戏能让我玩下去的原因。

●这次重回《电软》我也没有别的想法，只是希望能把战国英杰继续做好，让大家更喜欢！



猴子：三国志与游戏设计的艺术

●最近新三国演义火得一塌糊涂，但是因为其太雷人，所以我决定当自己的心理承受能力高一点的时候再看。这两天无意间翻出了NHK在90年代初制作的动画剧场版《三国志》三部曲，堪称日本动画史上空前绝后的超级大制作。整部剧场版气势恢宏，的确是不可多得的佳作。不过……怎么配乐里很多节奏听着和圣斗士那么像呢？其实原因很简单，圣斗士的配乐也是出自同一位大师之手啊。

●除了看动画剧场版三国志之外，有一本名叫《游戏的设计艺术》的书也是我经常翻看的。此书由卡耐基梅隆大学游戏专业教授杰西·谢尔（Jesse Schell）所著，从游戏制作的本质出发对设计进行了解剖和分析，是一本理论性和实效性都很强的神书。不过这本书在国内未出版，只有PDF格式的电子书在网上流传。最近本人朋友的朋友从英国归来，听到这个消息的猴子急忙从英国amazon上搜了一下这本书，随后以30英镑的价格托这位朋友将其带回。在此专门向喜欢探讨游戏制作的朋友们推荐这本名作。



暗凌：华丽的御姐蜕变！

●考虑了很久，该用怎样的开场白呢？还是说“我回来了”吧。

●辗转两年，终于找到了适合自己的事，目前网店经营中，貌似有大把的零碎时间可用，填满这些空隙的仍然是动漫和游戏，只是当年的小宅女编已经变成死宅御姐了，好吧，只是自称而已，目前NDS和PSP双机在手，感觉良好，请老朋友们放心。

●记得四年前的世界杯，我还是德国队的支持者，很为他们的成绩惋惜，现在已经满怀欢乐的情感来看待输赢是非了。老牌强队纷纷阴沟翻船，一场比一场更有喜感，提起多少次都想笑。

●阔别已久，不知道小沛的头发是否越来越多体型越来越标准了呢，以前没少跟着他蹭饭，却连结婚红包都没给过，我有罪。

●今年四月终于见到了传说中的樱花，纯正的染井吉野，真是太美了，层层叠叠满目尽是娇美的粉色，照片误删了，总之跟图片上是一样的。

●年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。



蔬菜汁：相逢的人会再相逢！

●大家好久不见！菜汁这厢有礼了，那边的朋友你们好吗？（那边丢来的鸡蛋砰地砸在菜汁脚边~）嗷嗷嗷，这边发生了很多变动，相信大家从度娘和谷哥那里都已经知道了，不过，这次会有很多以前的小编回归，大家会努力用久违的热情再次让这本杂志燃起……那个……就是那个啦，（因为句子太长，不知道该怎么结尾才好，不过总之就是那个意思，大家懂得）

新编辑灰常努力，老编辑也很会敷衍（魔王、猴子等投来邪恶目光……），那么希望这次的契机能让本刊得到进化，从而达到LV10的不灭阶段（某刊投来邪恶眼神，并碎碎念：咱才是LV10吗，咱打你哦混蛋！）。那么，请大家拭目以待，嗷嗷嗷，以为咱写不出字了所以用“嗷嗷嗷”来凑字数的人都去西内，嗷嗷嗷可是蔬菜汁冲锋号角呢，嗷嗷嗷。（众小编：乃根本就是在凑字数吧喂！）一直战斗在第一线的美编众，再见！

●小沛说：真不知道这个家伙怎么会一直保持着和自己年龄不符的心态…



赤银：新动漫游戏宅男报到！

●大家好，我是赤银。不知是否该说初次见面呢？毕竟来电软已经两个多月了，想必大家该见过的也都见过了。不过总归是第一次写手扎，姑且算初次见面好了。重要的话所以要说两遍，大家好，我是赤银。

●传说中手札只要写些日常生活就好了，怎奈最近的日常基本都是赶稿子（雾）。老编辑们好像水平都很高，作为一个新人想要达到他们的水平，真伤脑筋啊（笑）。

●眼看已经完全是夏天了。说起夏天就令人想到暑假，而提起暑假就想到温泉旅行（众人：这什么逻辑？）。于是我想说的是，6月24日《LP+》就要发售啦！不知本期杂志出刊的时候我订的游戏会不会到，两天一宿的热海旅行在向我招手嗯。

●同时夏季又是新旧番交替之时，钢炼、无头骑士、BH、AB、大魔王纷纷面临终局不禁令人有一丝感伤。嘛，每季总有那么几周是分别之期，俗话说相遇总会有别离，这也不过是季经之事了罢。



尼姆：新游戏文学青年报到！

●看过其他人的手札，感觉大家都写得那么轻松，闲聊着小编与读者间长久以来的默契，说实话，我也想这样，我也想和大家能有一份熟悉的感激，这样就算有说不到的地方也不会觉得多么的令人厌恶。

●其实来到《电软》有一段时间了，不过谁总也得有个默默无名的时期不是？在经历过黎明来临前最黑暗的时刻，终于，我们为大家带来了重获新生的全新《电软》。所谓“新”，不光是内容，骨子里更是扔掉了邋遢。

●最新一直沉溺于《职业棒球之魂》的联赛里，想着阪神虎夺冠还有一段时间，不如抽出时间看看书吧！于是随手拿起旁边的一本《聊斋志异》，开始研究鬼与狐的故事……

●小沛在这里插一句：尼姆同学除游戏外还偏好文学，《电软》好久没有与游戏文学相关的栏目了，下一期就看这位小老弟给读者们奉献上这道新鲜出炉的大餐吧！

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！Game Release List

相信大家拿到这本杂志已经是七月上旬了，不知各位玩家是否已经决定好选择哪几款游戏陪伴自己度过这个暑假了呢。赤银为你推荐的是掌机上的《我的暑假2》和《LP+》，一款用来重温儿时暑假的游戏快乐，另一款则是和女友一起的热海旅行在等着你，现实中得不到的满足让游戏来为你弥补吧。此外月末的炽热战国斗剧《战BA3》自然也不容错过。祝大家暑假愉快！

PS3 PlayStation 3

日期	游戏	类型	厂商
2010年6月			
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	薄樱鬼：巡想录	AVG	Idea Factory
17日	诸神之战	ACT	Game Republic
22日	★变形金刚 塞伯坦之战	ACT	Activision
24日	★托托莉的工作室 阿兰德的炼金术士2	RPG	Gust
24日	白色相册 缀满冬日的回忆	AVG	LEAF
24日	初音未来-Project DIVA- 梦幻剧场	MUG	SEGA
24日	创意族赛车	RAC	United Front Games
24日	★波斯王子 遗忘之沙（日版）	AVG	UBISOFT
25日	顽皮熊（欧版）	ACT	A2M
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
29日	顽皮熊（美版）	ACT	A2M
29日	奇异之旅	FPS	RS
2010年7月			
01日	苍翼默示录 连续变换	FTG	Arc System Works
08日	★白骑士物语 光与暗的觉醒	RPG	Level5
08日	脱狱潜龙 惩罚	ACT	Volatile
15日	实况力量棒球2010	SPG	Konami
15日	剑、魔法与学园2	RPG	GAcquire
22日	疾驰残影	RAC	Square Enix
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	超次元游戏 海王星	RPG	Compileheart
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom

XB360 XBOX360

日期	游戏	类型	厂商
2010年6月			
15日	海军突袭 杀戮狂潮	ACT	Artech Studios
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	诸神之战（日版）	ACT	Game Republic
22日	★变形金刚 塞伯坦之战	ACT	Activision
22日	益智之谜2	PUZ	Infinite Interactive
24日	★怪物猎人FRONTIER ONLINE	ACT	Capcom
24日	战极姬2~叶隐少女、不乘风云~	SLG	SystemSoft Alpha
24日	★波斯王子 遗忘之沙（日版）	AVG	UBISOFT
25日	顽皮熊（欧版）	ACT	A2M
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
25日	顽皮熊（美版）	ACT	A2M
29日	★九十九夜2	ACT	Feelplus
29日	奇异之旅	FPS	RS
29日	狙击手 幽灵战士	FPS	City Interactive
2010年7月			
01日	苍翼默示录 连续变换	FTG	Arc System Works
06日	镇压2（美版）	ACT	Ruffian Games
08日	镇压2（日版）	ACT	Ruffian Games
08日	脱狱潜龙 惩罚	ACT	Volatile
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	最高指挥官2	RTS	Gas Powered Games

日期	游戏	类型	厂商
29日	阿格雷斯特战记ZERO	SRPG	Idea Factory
29日	强袭魔女 白银之翼	STG	Gulti
29日	秋之回忆 誓约的记忆	AVG	5pb

Wii W-i-i

日期	游戏	类型	厂商
2010年6月			
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	化石超进化 起源	ARPG	Genk
17日	HOSPITAL 6位医生	ACT	Altus
22日	十分钟快速健身	SPG	Anchor Bay
22日	变形金刚 塞伯坦冒险	ACT	Activision
24日	一闪女皇	FTG	MileStone
24日	★SD高达扭蛋战争	SRPG	NBGI
29日	最后的气宗	ACT	THQ
29日	乐高哈利波特Years 1-4	AVG	TT Games
2010年7月			
06日	击打革命	SPG	Alpha Unit
06日	剑斗士传奇	ACT	High Voltage
06日	神偷奶爸	ACT	D3 Publisher
08日	Wii Party	ETC	Nintendo
15日	大家的拉拉队2	MUG	NBGI
15日	★勇者斗恶龙 怪兽战斗之VICTORY	CAG	Square Enix
22日	影之塔	ACT	Hudson
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏	类型	厂商
2010年6月			
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
17日	宠物蛋的人气商店	SIM	NBGI
17日	乌龙派出所DS 成王败寇 两津流一掷千金大作战	ETC	Banpresto
19日	★幽灵欺诈	AVG	Capcom
19日	绘心教室DS	ETC	Nintendo
22日	TNA摔角 穿越界限	SPG	DoubleTap
22日	勇者斗恶谜2	PUZ	Infinite Interactive
24日	★爱相随+	AVG	Konami
24日	心跳回忆女生版3rd Story	AVG	Konami
29日	最后的气宗	ACT	THQ
29日	乐高哈利波特Years 1-4	AVG	TT Games
2010年7月			
01日	Elminage 2 DS 双生的女神与命运的大地	RPG	STARFISH-SD
01日	★太鼓达人DS 轰隆妖怪大决战	MUG	NBGI
01日	闪电十一人3 面向世界的挑战 爆裂	RPG	level5
01日	闪电十一人3 面向世界的挑战 火花	RPG	level5
01日	数码宝贝物语 失落的进化	RPG	NBGI
06日	神偷奶爸	ACT	WayForward
08日	牧场物语 双子村	SLG	MMV
11日	★勇者斗恶龙9 星空的守护者（美版）	RPG	Level5
15日	★火炎之纹章 新纹章之谜 光与影的英雄	SRPG	Intelligent System
15日	跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇	AVG	Bandai
22日	家庭教师 Hitman Reborn！ DS火焰对战XX		Takara Tomy
22日	妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	FTG	Hudson
22日	电车GO！特别篇：复活！昭和的山手线	FTG	Taito
22日	六角猜谜2	PZG	NBGI
29日	忍者乱太郎 学年对抗战益智之段	ETC	有限会社大高
29日	假面骑士战斗 卡片大战	TBG	NBGI
29日	Let's漫画家DS Style	AVG	columbia
29日	巫术 忘却的遗产	RPG	Genterprise
29日	★重装机兵3	RPG	角川Games

PSP Playstation Portable

日期	游戏	类型	厂商
2010年6月			
15日	玩具总动员3	ACT	Avalanche
22日	TNA摔角 穿越界限（美版）	SPG	Point of View
17日	D.C. 初音岛 女生旋律 携带版	AVG	Sanctuary
24日	CLANNAD 光芒守护的小镇 下卷	ETC	Key
24日	星座彼氏:春 携带版	AVG	Honeybee
24日	创意族赛车	RCE	United Front Games
24日	拳皇携带版 94-98 大蛇之章	FTG	SNK Playmore
24日	★我的暑假2 携带版 神秘姐妹和沉船的秘密	AVG	Mkitchen
24日	Chaos;Head Noah	AVG	nitroplu
24日	大战略PERFECT:战场的霸者		SystemSoft Alpha
24日	水仙 如果还有明天 携带版	AVG	Portablestage nana
24日	歌之王子殿下	AVG	Nippon Ichi
25日	幕末维新传 革命	RPG	zerodiv
25日	TNA摔角 穿越界限（欧版）	SPG	Point of View
29日	乐高哈利波特 Years 1-4	AVG	TT Games
29日	大众网球 携带版	SPG	Clap Hanz
2010年7月			
06日	神偷奶爸	ACT	Monkey Bar Games
08日	时间幻想	ARPG	Opus Studio
08日	便利店 携带版	SIM	Hamster
15日	桃太郎电铁组队战 爱、友情、胜利之卷	ETC	Hudson
15日	实况力量棒球2010	SPG	Konami
15日	凯蒂猫的打砖块游戏	PZG	Dorasu
15日	★最后的战士	RPG	Capcom
15日	武装神姬 战斗大师武装神	ACT	Konami
15日	火影忍者疾风传 羁绊驱动	RPG	NBGI
22日	★Fate/新章	RPG	MMV
22日	诡计对逻辑：第一季	AVG	Chunsoft
22日	二世之约	AVG	Idea Factory
22日	★皇牌空战X2：联合攻击	STG	NBGI
22日	S.Y.K新说西游记 携带版	AVG	Idea Factory
22日	真·怪兽之王Final EX~无垢的叹息、天冥的灾祸~	AVG	SystemSoft Alpha
29日	花归葬	AVG	HaccaWorks
29日	第二物语~她的夏天、15分钟的记忆~	AVG	日本一
29日	NEOGEO英雄 终极射击	STG	SNK Playmore
29日	恋爱少女与守护之盾	AVG	PortableAxl
29日	★初音未来-Project DIVA2-	MUG	
29日	GA艺术科美术设计班 闹剧仙境	AVG	Russel
29日	★伊苏vs空之轨迹	FTG	Falcom

PS3 经典续作[白骑士物语 光与暗的觉醒]



根据最新的消息，本作《光与暗的觉醒》中将完全收录前作《古之鼓动》的内容。若要比喻的话就像是《空之轨迹FC/SC》同捆版的感觉。特别是对于没有玩过前作的玩家，可以说是非常的超值。不过由于进行第二部分光暗觉醒需要第一部分鼓动的通关存档，这对于玩过前作而中途放弃的玩家来说则有些不够人性化。当然，以制作者的角度来看，希望玩家充分了解前作剧情的基础上开始新游戏的心情无可厚非，不过对于开辟新的用户群来说这难免提高了一些门槛的高度。不知在发售前的段时间内是否会对此有所改善。

NDS 逆转系列之父巧舟新作[幽灵欺诈]

或许很多人都没有关注这一作品，是啊，现在众人的视点都集聚在了高清、3D、画面、机能这些关键词上面，却忽视游戏的初心——乐趣。04年，任天堂通过NDS告诉了我们这一点，而06年Wii的革命又再次提醒了我们。言归正传，本作正是以追求解谜的乐趣为最大目的的一款游戏。开场主人公西赛尔便很不像样的死去并丧失了生前的记忆，而正是因此获得的附身与操纵的死者之力。利用触摸笔选择并在各个附身对象间移动，并将其操纵。我们要做的就是用这一力量拯救被邪恶势力威胁的女主角，解开事件背后的谜团，挽回人们因各种巧合而惨死的命运，最终找回自己失去的记忆。如此王道的剧情，加之新颖有趣的操作，相信本作一定不会令你失望的。

X360 [怪物猎人FRONTIER ONLINE]狩猎的新天地

6月24日360版的MHF终于开始公测运营了，可喜可贺。

网猎，可以说是一种向往。虽然天涯孤独也是一种生存方式，但人总归还是渴望着与他人的交流。而MHF则提供了这样一个平台。虽然单就上网狩猎，MH系列从PS2、PSP到Wii一直都能够做到。但如此将网猎部分特化、发展、成熟的，却只此MHF一家。或许在当今快餐化愈发严重的游戏界，能够有时间安下心来玩一款游戏的人们着实不多。但你若真的想要追求另外一番生存方式与意义的话，在这里，无限进化的猎人世界在向你敞开她的双臂。



NDS [LP+]帮助宅男回归社会的健康游戏

很多人认为《Love Plus》是专属于宅男的咸湿妄想类自我满足游戏而对此嗤之以鼻，好吧，前作或许确实多少有些这种倾向。但是！《LP+》绝非如此！现在就由我来替天行道，为大家纠正这一错误概念。首先本作的存档继承方式，需要利用两台DS之间的通信功能才能做到存档转移。这便是要求宅们走出家门，通过寻求其他DS玩家的帮助，达到促进与人交流的目的。你说日本宅都是有钱人，家里都不止一个DS根本用不到？这么想的话就太甜了。



伪宅赤银的红魔館

大家好，我是赤银。因为编辑部公认赤银为人很宅于是要赤银我发挥优势主持做一个比较宅的栏目，不过在栏目开始之前还请容我先澄清一下——其实我并不是很宅的。首先在我心目中就宅的定义来讲，御宅=**オタク**=otaku，作为词源的日语中这个词是指那些对于某些领域异常的热衷，足不出户对其进行研究并有一定深刻见解的人群。而在中国，这个词被媒体与不明真相的群众们广义化为等同于类似"动漫游戏爱好者"的词了。实际上看动漫玩游戏的人也不一定是宅，而真正的宅比起大家所认知的其实要更为深度与专业的。譬如说每个月的动画新番，全部审核过之后追看其中的数十部，并且挑其中十几部收BD画质刻盘或是封存移动硬盘，这种的是专业动画新番宅。而在下不过是挑拣个位数的来看，还不过是480pRMVB而已。再比如Galgame方面，专业Galgame宅会通过SHARE（日本主要的资源分享平台）第一时间收到新作，并且以数天一部的速度快速消化。而我虽然也会收集些经典游戏，可每年能完全攻略的最多不过1、2部而已（果然还是收CG比较多么）。而其他周边宅、轻小说宅、无损CD宅等方面我更是还很少涉猎……所以说在下还完全未够班的啊啊！充其量只能算个入门级轻量宅吧？（虽然实际上确实某些方面比起编辑部诸位来讲有些"知道得太多了"）小生才疏学浅、学艺不精，若有班门弄斧、闭门造车之处还请各位看官多多包涵。

那么咱们正式开始吧（莫非上面的都是在凑字数？），咳咳，首先还是来说明一下栏目的名称好了。"伪宅赤银的红魔馆"——听上去便三分诡异七分不着调的题目，说实话其实就是随便取的（喂）。嘛当然作为标题自然还是有它的含义，且听我一一到来。"伪宅"不必说，是咱的谦虚（虽然说出来就不像谦虚了），赤银我真的只是挑肥拣瘦的知道了些不该知道的东西，而作为"宅"该知道的东西却大多一知半解、中途半端，为了不玷污"真宅"的高贵纯洁，故且称其为"伪"吧。而"赤银"是咱的名字，也没啥特别的来历，不过是芙兰朵露二小姐的一首BGM的再编曲《绯色月下（以下省略）》歌词中的一节而已。红魔馆则是二小姐的府邸，凑在一起只为表达小人对二小姐的无比崇敬和爱戴（伪）。注：不排除栏目名此后频繁更换的可能性。（以上一段有的地方看不懂的同学可以去"股沟"下各个关键词，或是当做他什么也没写就好了。）

咳咳，姑且还是介绍一下吧。从刚才开始一直在括号里喋喋不休胡乱插嘴的家伙，是我的现实逃避用假想人格，名字……姑且叫白银好了。一个人主持不免有些寂寞，于是偶尔用来给自己吐槽活跃下气氛嗯（在下白银，请多关照）。

于是结束已经近小半页的开场，让我们正式进入本次栏目的正题（虽然貌似刚才已经正式过一次了。赤：好我知道了，正式开始了，你先闭嘴好吧。白：看你表现如何了）。

说起EVA（传说中的新世纪天鹰战士……啊不，是福音战士，其实真正的缩写应该是Neon Genesis Evangelion的NGE。赤:……）可以说是当代动漫界无人不知无人不晓，没吃过猪肉也见过猪跑。作为上个世纪业界不可磨灭的里程碑式作品，一直被模仿，从未被超越……经典不多做解释了。去年公映的新剧场版：破也终于在上个月（估计大家拿到杂志的时候就是上上月了）……今年5月26日发售了蓝光和DVD，没有条件前往日本观影的我们也终于一饱眼福。与前作《序》同样，想必以《破》为名的PSP版游戏也将在近期公布。而这次我们要为大家介绍的就是——（看到这里估计没人知道你想说什么）咳，为大家介绍的是被誉为EVA同人至高名作的《Re Take》。

众所周知，EVA的TV部分以及旧剧场版The End of Evangelion的结尾由于其过于晦涩，充满了引申、暗示和意识流成分的剧情，很难于被人理解。而在剧场版的结尾，LCL之海以外只剩下真嗣和明日香的结局无论怎么看也算不上是大团圆。于是对作品的爱、不满与期待便以"同人"的形式涅.重生了（尽管大多数都是年龄限制级。赤：没办法日本国情就是这样，再说小孩子要看懂EVA也不大容易）。本作最初也是作为成人漫画在日本最大的同人贩卖会——Comic Market第66届（简称C66）展会中开始连载发售的，此后以每届CM一本的速度（CM每年两届，分别在8月和12月举行）历时3年终于完成。作品构成包括正传1~4，以及3与4之间发售的外传0，还有后日谈性质的After。完结一年后开始发售重新修改加笔的全年龄版总集篇以及番外篇的1.5。它的作者KIMIGABUCHI早期作品以黑暗血腥风格著称，后期则偏向颓废与……呃（嘛有些东西不用说出来大家知道就好了），而在本作中他对庵野秀明的EVA做出了一番独特的解释，不能不说是在另一种意义上为这一名作画上了一个完满的结尾（在这部同人完结时新剧场版：序还未上映）。而且在本作完结后不久作者KIMIGABUCHI便停止了同人活动，因此这篇同人也可以说算是一部绝唱了。（废话就到此为止好了，接下来介绍剧情吧）喂，我是主持好不好。咳，那么接下来进入剧情部分。



Re Take 1

故事是从剧场版EOE中二号机与9架EVA量产型的战斗开始的。面对一番死斗后耗尽内部电源被众量产机蹂躏的二号机与明日香，真嗣一直无动于衷的逃避着搭乘初号机。而他最终下定决心出战的时候，他眼前剩下的只有二号机的残骸。于是，人类补完开始了。

原作剧情少叙。补完结束，红色LCL海的岸边，扼杀明日香未遂的真嗣在她的一句"真恶心"唾弃下发出了最后的悲鸣——

下一瞬间，出现在他面前的却是那陌生而熟悉的天花板。似乎时光倒流，真嗣回到了自己击破十二使徒夜天使后从溶解在迪拉克之海的状态恢复后的世界。躺在病床上的他看到身边无言看病的丽还有门口偷窥的明日香，不禁令他怀疑："莫非刚才的那些都是梦？"

虽然拥有未来恐怖的记忆，但一如往昔的日常却令他不住地安心。一切都恢复了往日的和平，除去原因不明同步率测试中对自己能力的控制，以及由于那记忆中的恐怖而对丽的疏远。就在他将要渐渐融入这新的世界的时候，第四适格者决定的消息却令他尚未抹去的一丝不安再次浮现了起来。一切都如记忆中的发展，十三使徒霞天使出现寄生并夺取了EVA三号机，第四适格者的铃原冬二被困在其中。然而若与记忆中采取同样行动的话，那悲剧也将再现！就在明日香被三号机袭击的瞬间，真嗣的眼中燃起了战斗之火。

结果自不用说，自由控制同步率的真嗣轻而易举华丽地将使徒退治，冬二也因此只受了轻伤，三台EVA安然无恙，可喜可贺。可是真嗣同步率测试中放水的现实却因此暴露，深深伤到了明日香的自尊，二人间不免出现了摩擦。然而时不待人，转眼间十四使徒力天使降临。力天使不愧为最强使徒，靠着记忆中的经验与异常的同步率和远胜之前的战斗能力真嗣仍然陷入了苦战。而对真嗣发挥意外的超常能力，明日香被不满与不甘所驱使，放弃援护任务冲上了前线。如真嗣记忆中同样，力天使绸带状利刃般的前肢向二号机挥舞而去——危机千钧一发之际，初号机挡在了二者之间。尽管头部被刃肢切落，真嗣依然舍身将力天使击破，而失去头部本应早已无法行动的初号机这时终于无力的倒了下去。

镜头再次来到医疗室，前来探望真嗣的明日香果然还是无法率直的说出感谢的话语，不觉间又像往常一般争执了起来，而真嗣不希望明日香受伤的固执也确实令她感受到了什么……而对于门外的丽也同样（尽管当事人的真嗣却没有自觉）。

就这样，三角关系开始了恶化与崩坏。

"感情这种东西不需要理由的。有时当你真正想明白的时候一切都已经太迟了。"

"当然，有些时候正视自己的感情也是种痛苦的选择呢。"

"究竟如何是好最终还是要由你自己决定。"

或许是加持的话语最终令真嗣正视了自己的感情。面对用着幼稚而笨拙的方式拼命向自己告白的丽，真嗣说出了自己真正喜欢的是明日香，无论其他人怎么做——哪怕是外



貌口气和她一样也终归代替不了她的唯一。最终，除了拒绝真嗣给不了丽任何的东西。

（真嗣你可以去死了。赤：虽然针对这一点我表示相当赞同，但请不要在这里发表与剧情无关的言论好吧。）

令二人没想到的是，这一切都被明日香听在耳中。（还有另外两名偷窥者忽略不计）

"你愿意发誓除了我不会再喜欢其他人吗？"

"……我愿意。"

"那现在开始你从发梢到脚跟，一切的一切都是属于我的哦？"

"……嗯。"

"变心的的话杀了你哦？"

"嗯。"

"碰到其他女人一根手指的话杀了你。"

"……嗯。"

"和其他女人说话也杀了你哦。"

"……"

明日香的孤独，明日香的自卑，明日香的不安，明日香的哀伤……似乎一时间看穿了这一切，真嗣微笑着答道。

"我答应你。除你之外不会再和任何女人说话。"（明日香同学，你忘了有种生物叫男人。赤：……）

"笨蛋……就知道逞强。

那么，从发梢到脚跟，我的一切也都属于你……"

于是二人（YINWEI的）心生活开始了。

就在真嗣沉浸在贤者的幸福时光中的时候，他的眼前出现了另一个明日香。

那是在他梦中存在的她。

那是原初的世界，与他共同的倒在红色LCL海边，遍体鳞伤的她。

那是唯一有权利纠弹他一切罪过的她。

噩梦，真正开始了。

收到美里的命令，真嗣连夜来到丽的门前。（这是之前参与偷窥的美里想要修复三人的关系……）而门后等待着他的是——已然消逝的生命之火……

Re Take 2

因丽之事而感到自责的真嗣，愈发执着于和明日香的心生活，并借此来逃避罪恶感。就在这时，使徒又一次降临。

而麻木的真嗣，凭着强大的AT立场从地面一击击破了卫星轨道上的十五使徒鸟天使。无敌的真嗣大人似乎无所畏惧了，无论使徒还是什么，哪怕是在再次唤醒的第三个丽身边和明日香作，爱做的事。而NERV众人似乎认为这原因与使徒精神污染造成的症状有关？然而没人知道，真正的原凶是那另一个绷带明日香的骚扰。

另一方面，明日香却因为身体的原因同步率逐渐下降到了险些无法启动二号机的程度。然而无意中得知了真嗣的所谓"病情"有可能危及生命，而终于下定了决心——

客厅中

"真嗣，换个台吧。"

"好。"

"真嗣，明天吃牛肉拌饭吧。"

"好。"

"真嗣，跟我结婚吧。"

"好。……哎！？"

原来，明日香的体内已经孕育着新的生命。由于二人特殊的身份，比起不确定是否存在的二人的"明天"，二人决定至少"现在"要在一起。

"我们结婚吧，明日香。要永远在一起呢。永远……"

（重点是要生米煮成熟饭嗯。赤：你闭嘴。）

于是，明日香盛大的邀请函分发活动开始了。基地的每个人从司令到几乎素未蒙面的谍报部路人甲乙丙每人都发到了。看到如此幸福的二人，基地的人们似乎也感到了希望。而碇司令似乎也被真嗣与明日香二人的认真所打动，作为父亲笨拙的祝福着二人。当然，基地中也有没被明日香邀请到的人存在。第三个丽，一度丧失而又被迫再现的第三角。而真嗣朴实动情的话语终于打动了她，最终答应参加二人的婚礼。（毕竟女神有大部分基因是真嗣妈，哪有不原谅自己孩子的母亲呢？何况人家认错了。赤：应该……跟这没关系。）

而明日香这里，终于由于同步率过低无法再担任二号机驾驶员。她丧失了自己来日本、待在日本最根本的理由，甚至出生以来自身的生存意义，但是值得庆幸的是她仍然找到了自己的归宿——真嗣。终于将明日香安慰睡着的真嗣，另一个明日香又一次出现在他面前。面对找到自己幸福的真嗣，不住地对他威胁、警告，无论真嗣的意志如何坚定，但似乎却仍无法逃出这场噩梦的掌心……

使徒，再次来袭。

本已失去驾驶员资格的明日香也受命被迫出击，然而这关键时刻曾经那样强大的初号机AT立场却丧失了原有的威力。在使徒的攻击面前，明日香为了守护真嗣而挺身而出，因此受到使徒强烈的侵蚀。自知无力回天的明日香，与世界的存亡无关的，只为了守护真嗣而启动了二号机的自爆程序，并将挣扎着要救自己真嗣托付给了身边的丽。巨大的爆发过后，只剩下真嗣的恸哭回荡在星空之下……



（喂我说这里的描写怎么这么偷懒啊。赤：在死亡面前，任何语言都是无力的……白：读者从你的剧情中看不出感人要如何是好？赤：我去死好了……下面你主持吧。白：……）

Re Take 3

失去了明日香，真嗣的灵魂似乎也跟着她去了。

然而噩梦却没有那么容易结束，美里突然带来了明日香尚在人世的消息，一番感人的再会之后却发现，这不过是另一个明日香令他产生的幻觉，只为了让他尝尽这份痛苦。愤怒的真嗣又一次将十指扣在了明日香颈上……可是，无论做什么也改变不了既成的事实。

于是真嗣想到了更直接的办法——再一次完成人类补完，这样就能在下一次轮回中与明日香相见了不是吗？于是他便把下一个目标定在了SEELE委员会派来的第五适格者，原本的第17使徒——渚薰身上。

"我要把使徒渚薰吃掉，获得S2机关，令一切重头再来！谁也别想阻止我！"

"你这傲慢的家伙。真是卑劣呢。"

"想要重来必须这样。所以非做不可！"

"你可知这对你之外的人意味着什么吗？绝不是拯救……"

"没错，我要将全世界的人打入地狱，然后去见明日香！"

"这就是你得出的答案吗，碇真嗣君。你的灵魂竟是如此扭曲、邪恶，而又纯粹呢。"

然而现实是残酷的。这个世界的渚薰并非使徒而仅仅是个单纯的人类。而真嗣接下来从绷带明日香的口中得知，真正的最后使徒——正是真嗣他自己。虽然万幸因此他与明日香的孩子也是使徒，未出生婴儿的AT立场在那场大爆炸中保护了明日香，但却带走了她的记忆，现在的明日香只剩一副人偶般的躯壳。这时真嗣又再一次面临着抉择，若身为使徒的自己生存下去，包括失忆的明日香在内的所有人类将面临灭亡；而另一条路便是和另一个明日香一同毁灭。

另一方，如原初的世界同样，在SEELE的指令下联合国对NERV部队出动，似乎与真嗣的选择无关的——第三新东京市将面临毁灭。尽管如此，他依然决定了要去战斗，使徒真嗣愿为NERV的人类去战斗，哪怕根本没有人会感谢他，没有人会在乎他，没有人会注视他。

"不，有你在看着我不是吗？"面对原初的明日香，真嗣微笑道，"上次真的对不起呢，明日香。"

"你赢不了的，现在的初号机和那时不同，没有S2机关的……"

"或许吧。但是……我还活着，如果不精彩的活下去，怎么能死得甘心呢。所以我要战斗……无论胜败，无论前方是否存在我的未来……"

说着，真嗣走向了初号机的格纳库。

（未完待续）



（喂你还活着么）嗯.....我已经是第三个了（抽飞）。
各位读者实在抱歉，由于本次专栏篇幅有限，本文将分两次刊登。不过刚好完成了ReTake3部分的剧情，下次《伪宅白银的白玉楼》将继续为您献上0、4和After的部分，敬请期待哦。（喂题目不对了吧喂）另外本期电击收藏光盘中收录了本同人志的总集篇全三卷，等不及的同学可以先睹为快（虽然是日文原版的）。那么下次再见吧（后会有期）。

我们从不放弃

——中国游戏加油！中国动漫加油！

文/蔬菜汁

中日的ACG产业链

我们从不放弃——这句口号是中国的漫画制作小组A-soul官网打出的，这句非常给力的口号不但适用于他们，而且还适用于国内的所有漫画家和游戏创作团体，“我们从不放弃！”

也许有看官要问“老湿，这是游戏杂志好不好？为虾米要讲漫画涅？”那么乃们知道不知道，A（动画）C（漫画）G（游戏）原本是不可分割的一体呢？在动漫被称为“国粹”的日本，他们的某部漫画获得了人气以后，就会被改编成动画，最后制作成游戏并且随之衍生出很多周边商品，这就是成熟的ACG一体化产业。

中国ACG界不能衔接，原因众多，不过动画方面一直有着自己的优势，甚至还一度走在日本的前面。早在上世纪50年代，上影就推出了一系列的动画佳作，由于使用了特有的水墨、剪影等技法，时隔50年看起来，依然让人回味无穷。不但具有很强的观赏性，台本的设计也非常给力，比如《渔童》（1959）中的著名台词“渔盆师窝闷郭家的！”就因隐含强烈的爱国情怀而风靡一时，人尽皆知。不过因为动画长时间得不到社会的重视和认可，也一直没能形成气候，失去了占领国内主流市场的最好时机，有趣的是，在80年代后期甚至90年代初，虽然很多成年人都非常喜欢动画，却仍然称呼它们为“小孩片”。

中国漫画方面的起步却相对较晚，用第一位在日本打出一片天的“美女漫画家”夏达的话来解明再合适不过。（见图）80后漫画家夏达与日本漫画出版社集英社签约，并发售《子不语》，为所有中国漫画家提了一口气。就在前不久接受媒体采访时，夏达的回答涉及了中国的动漫产业，大意是在10年前，中国还没有漫画家的生存之路，不过现在大环境已经非常成熟，如果对漫画感兴趣，完全可以经过锻炼成为一名职业漫画家。虽然受到国情的影响，不过10年内赶追日本也并不是痴人说梦。

再看游戏，80年代末随着红白机传入中国，掀起了一阵游戏的浪潮，硬件的不断升级，让这股脚气传染开来，并愈演愈烈。每回次世代的硬件大战都是游戏迷津津乐道的话题，然而随着网络的普及，以及电脑游戏与单机游戏的距离越来越近，似乎也只有掌机游戏继续艰难支撑着游戏的一片天。在国产游戏创作方面，因为对游戏的热爱，让更多的人投入到了网游游戏、手机游戏、掌机游戏和单机（TV）游戏的开发中，正如夏达酱在采访中所说，“中国的动漫产业链正在成型”。



游戏逆移植

让我们把目光继续聚焦日本，在ACG的产业链中，最基础最重要的部分就是漫画，集英社、讲谈社、小学馆等众多的漫画出版社，每月都会发行数量惊人的漫画杂志，而获得人气的漫画被动画化之后，由CV进行演绎的动画版，人气会进一步提升，于是，同名作品的游戏版本也会在稍后上市，因为游戏制作的周期较长，对市场的把控也会受到一些影响，几个月甚至一年以后，动漫fan的热情点也许会有所偏移，于是游戏其实是改编环节中相对比较吃亏的部分。不过，因为有着强大的漫画基础，近年来日本涌现出众多优秀的游戏作品，比如level5出品的雷顿教授系列、闪电十一人系列，尤其是后者，在人气作品动画化、游戏化的日本，为游戏作品漫画化的逆移植写下了光辉的一笔，而且随着漫画版、动画版闪电十一人的上市，闪系列在日本的人气也越来越高，大有与之前的名作《足球小将》一比高低的味道。

总之，漫画基本上是动漫和游戏的基础。很多对动漫有兴趣的人也许已经动心了，或者已经开始行动起来了，也许已经遇到了困难而在犹豫是不是还要坚持下去了。中国动漫的第一步是怎样的艰难呢？看完这个，希望对你的动漫热情有所帮助。

困难重重的第一步

受到日本集英社总编辑长茂木行雄的推荐而一举成名的夏达，她的作品《子不语》在集英社的漫画杂志《UltraJump》上进行连载，日前，漫画单行本也发售到第2卷。现在的夏达可谓是风光无限，不仅实现了自己漫画家的梦想，而且还可以在集英社的杂志上和前辈漫画家们一起登场。那么让我们来看一下夏达酱的漫画之路吧，“高中才开始正式画漫画”，“当时和我一起抱着以后想画画这样梦想的人有好几个，不过最后只有我一个人成为漫画家，在这几个人中，我其实最没有可能成为漫画家的。”开始画漫画的时间并不算早，而且比自己画得好的人大有人在，即使这样也坚持了下来，不过这才是艰苦的开始。“也工作过，不过后来认真想过要以漫画作为以后的工作，然后一个人出来住，撒谎告诉家里自己画漫画也可以赚钱养活自己，其实那时每月画画拿到的钱只够勉强付房租。”现在看来能够付房租也已经是不菲的收入了，不过那时的房租非常便宜，而且夏达是和几个人同租，从获得的稿费之少可以看到当时漫画家的生存真是异常艰难，这也只是没人愿意付钱给你画画而已，即使是有人愿意请你画画，因为国情所限，也不可能画自己心里喜欢的题材，什么“小红捡到了钱交给老师收到老师的表扬”，大多数漫画家都走过诸如此类的幼稚型漫画之路，久而久之，对画手的创意和意志力都是一种严重的打击和损耗。当然，想夏达这样，在刚能够画画的时候就可以挣钱的也还是少数。大多数国内的漫画家只能用在网络免费供人观看的形式来展示自己的创作才能，以表示对板砖总署和闪电总局的不满。比如A-soul极乐鸟的《早安地球》的早期章节、《我的JJ不见了》等。前者对学校的教育制度和老师素质、学校的不良风气进行了嘲讽；后者对社会、职场进行了透彻见骨的讽刺。这样的漫画才有意义，但是都是不可能被我河蟹天朝所容的，哪家刊物敢刊载或是出版，就勤等着“做俯卧撑”或者“关到小黑屋里玩捉迷藏吧”。



虽然大环境如此，但是我们的动漫爱好者、漫画家们还是在阳光下壮硕地成长起来，正可谓中国人已经走在人类进化之巅，肉体上偶们经受着毒牛奶、地沟油、农药菜的折磨，精神上要时刻铭记天朝的河蟹教导，即使是这样，现在偶们已经有了属于自己的固定开设的同人展、动漫节，众多的广播剧社团和作品，很给力的CV新生代老湿（你懂得），BL同好者联盟（喂！这个就不要炫耀了吧喂！），各种让人YY的COS秀……

总之中国动漫加油，中国游戏加油！我们从不放弃！

游戏界黑镜头

——你所不知道的游戏开发二三事

文/晴凌

相信很多人都跟我有过一样的想法，因为喜爱玩电子游戏，进而希望能为自己喜爱的事物做些什么，梦想成为一位游戏开发人员，或是当上游戏杂志的编辑，从游戏爱好者的身份转变为“业内人士”。可以说我是很幸运的，从爱玩游戏到学写攻略，从自学日语到加入汉化小组，从加入次世代传媒联盟到参与国内手机游戏开发，经历过广大玩友可能憧憬过的一些事情。到现在又从曾经自诩的业内人士变成仍然热爱游戏的死宅一枚，回首过去这段令人难忘的经历，深感国内的“游戏业”应该算是一座围城，外面的人想进去而里面的人却想出来，好吧，就当这只是我自己一厢情愿的想法，却总觉得有如骨鲠在喉，不吐不快。



←↓有多少掌机玩家耳熟能详的游戏名称，又有多少似曾相识的画面。

在当时离开《掌机迷》编辑部之后，我在某地某公司谋求到了一份手机游戏策划的工作，顺利通过面试之后，我认为这是一个难得的机遇，但后来事实证明我想错了，根据种种情况来判断，国内手游制作还有很长的一段路要走。该公司的这个手游开发小组是一个成立仅半年的新生团队，总经理本人是一位很有拼劲的创业者，总是能产生很多奇妙的想法，他认定手游的市场需求会越来越大，手游制作是非常有前景的投资项目。当时的团队只有三名成员，包括两名程序员和一名美工，在我加入之后，团队成员一度达到过五人，其中包括一名后来加入的实习美工。在工作制度方面，手游开发小组与普通的办公室文员并无太大差别，也是朝九晚六做五休二不得迟到早退，每周开几次例行会议，写一份工作报告，平凡得不能再平凡了，在看似平凡的表象后面，却隐藏着混乱不堪的一些事。

这个手游开发小组的项目负责人，是最早进入公司的主程序员，早在美工加入之前，他与另一名程序员就尝试编写过一些非完整版的手机游戏，并研究过如何对应不同操作系统的手机平台来修改代码。当时的试作半成品中还包括一个简短的推理游戏，是在征得原作者的同意之后根据一部网络短篇小说的内容来制作的，试作游戏中所有用到的美术资源都是在网络上搜集到的，以至于在美工加入之后，三人仍然习惯于用现成材料并不经任何加工。在后来的新游戏中，绝大部分图片都是通过SFC模拟器从游戏中截取的，主角形象是这样，杂兵形象也是这样，连背景图片都是这样，可以说他们是完全没有版权意识的。为了收集测试意见，我将游戏测试版连同手机模拟器分发出去之后，一些同行纷纷反映说这是赤裸裸的抄袭，如果版权所有者要来追究责任，侵权行为无所遁形。虽然美工后来也对杂兵形象略作了修改，但又觉得修改之后完全丧失了形象特点，这件事后来便这样不了了之了。

作为项目负责人，很多事情都理应由主程来决定，但事实上却出现了很奇妙的现象，当四人对同一件事持有不同看法时，通常是最为坚持的一个最后拍板。勤劳的美工给新游戏的初始画面做了几种不同的背景，然后征求大家意见哪一种看上去最舒服最合适，每个人都各持己见，谁也说服不了谁，自认审美观可能是低于小组平均水准的我首先弃权，定稿为另一位程序员认为不错的那个背景。然而收到的测试版反馈信息中包括对这个画面提出的异议，遂再次推倒重来，当总经理看过之后再次要求修改时，又进行了一次更换，虽说技术方面并无甚难度，但如此浪费人力的事情还是应该发生得越少越好。以我之见，美工凭借自己的专业所长定夺即可，在对颜色的敏感和画面的布局方面，业余人士的见解怎可比专业人士呢？哪怕是总经理觉得不妥，也可与其辩上一辩。

因为新游戏缺乏前期周详的策划，后来回炉的次数多不胜数，计划完成时间从六月拖到七月，又从七月拖到八月，仍然没有按照总经理的期望做好。悲哀的是，由于公司只负责开发制作，运营是要交由别的公司来进行的，根据运营商的要求一而再再而三的修改游戏难度并设置消费陷阱的事情，是无论如何都无法回避的。手游收费方式大抵分为两种，其一是收费下载，下载成功后即可任意畅玩，其二是按照关卡或者购买附加功能收费，例如阵亡大快需要续关的时候，一元或者两元一次，具体看运营商的安排。我遇到过最让人愤慨的垃圾运营商，要求在游戏中加入几个中断点，询问玩家是否需要观看美女或帅哥图片，收费为一元一张，该运营商提供了一些半裸图片，并振振有辞地说这是动作游戏，玩家手指累了的时候需要休息一下，看看美图有何不可，幸好团队全体成员都是坚守底线的，如此脑残的要求自然是没有答应下来，否则新游戏尚未正式完工就要成为垃圾游戏了。我相信这种现象在手游行业并不少见，只要大家联合起来抵制这种思想低俗的运营商，他们终究会坑蒙拐骗都无计可施，默默地退出运营商的行列。

在我入职之前，恰逢公司市场部的一位小妹离职，本着人尽其才物尽其用的原则，总经理让我兼任了市场部的职务，领一人份的收入做两人份的事，虽然对此感到无奈，但也不得不为。市场部推销游戏主要是通过QQ群，业务用QQ上加了几十个相关群组，令人眼花缭乱，真是无巧不成书，在其中一个群里遇到了曾经有过一些交情的昊宁，他所带领的混沌星辰工作室经过几年的努力，已经蜕变为混沌星辰科技有限公司，在手游方面取得了不错的成绩，俨然已是行业中的佼佼者。通过与昊宁的交谈，我更进一步了解到，当时的手游制作主流方向是将GBA游戏的内容加以修改后做成掌机游戏，画面基本照搬，这是有内容的游戏，而无内容的游戏只要做个华丽的初始画面，再安上个很有噱头的名字，下载量照样不少。

在浏览了很多手游下载网站后，我发现确实是分毫不差。好吧，就算不能照着做，至少把程序员和美工对游戏的观念从十年前带到当时也不错，我向他们推荐了一些经典的GBA游戏，希望他们试玩之后能够从中感受到游戏乐趣，并以此为目标来制作手游。可惜没有人捧场，三人均在试玩不到十分钟之后就把模拟器和ROM丢到了一边，除了后来的实习美工经常津津乐道与我谈论《口袋妖怪》之外，再也没有人提起GBA。眼界决定成败，当看到下一个新游戏仍然是美工打开SFC模拟器逐帧截图来制作人物动作的时候，我深信我已无力回天，这不是我想要制作的游戏。

后来由于一些原因离开这个公司的时候，总经理感到很可惜，身为一个月薪居然和主程持平的游戏策划，没有起到相应的作用，完完全全是浪费。可是他一定不会想到，游戏策划不应该是总经理助理或市场部销售人员，没有正确的用法，怎能发挥本来的作用。对此我不便于多作评论，只是觉得几个月的经历让我感触良多，想要在这样的环境下做自己喜欢的、想做的游戏，是多么艰难。满怀热切希望就职于国内游戏公司参与开发的同道中人，你们将要面对的是异常不协调的环境，仅靠对游戏的热爱不足以成为坚持到底的毅力。

写到这里，想起两位仍然在游戏业奋斗的老朋友，星组的创始人之一，初代组长卡南，凭着惊人的执着兢兢业业地一路走来，策划、建模、动画全部由自己带领的团队完成，两年磨一剑制作的高品质MMORPG网页游戏目前公测中。游戏中十几万字的NPC对话脚本和两百种怪物的动画都是卡南亲自操刀完成的，基本全年无休地打拼着，对比我汉化几千字的游戏文本都要拖上个把星期的拖沓，实在是天壤之别。负债几十万几乎押上全部身家的行为让我咋舌不已，人人都知道做出个好游戏就能有非常高的回报，又有多少人会想得到在此之前需要多少投入呢？前《掌机迷》编辑方舟目前也在自主开发SLG网页游戏，虽然不能加入他们全程参与，至少我还能帮助测试，为老朋友尽一些微薄之力，希望他能排除万难取得成功吧！

→亮点是这一排游戏推荐，恐怕大半都是封面杀手。



战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

三河的希望之星 深得父爱的长子

松平信康既然是德川家康的长子，为什么会姓松平而不是德川呢？因为德川的前身就是松平，家康于1566年从朝廷得到德川姓，信康出生于1559年，当时还没有德川姓。因此松平信康虽是德川家康长子，去世时并没有继承德川姓。不过也有德川信康的说法，信康到底是否继承了德川姓并无史料可查。

1559年3月6日，德川家康长子松平信康于骏府出生。信康一出生便是今川家的人质，不过因为母亲筑山殿是今川义元的侄女、信康尚在幼年，生活并不困苦。桶狭间合战后，德川军摆脱了今川家的支配，逮捕了鹈殿氏长、鹈殿氏次，并用他们交换回信康，从此信康和母亲移居冈崎城。

1562年，德川家康与织田信长间的清洲同盟成立，1567年5月，信康与信长的女儿德姬结婚，虽然两人都只有9岁只是形式上的夫妻，但仍然共同在冈崎城生活。同年6月德川家康移居滨松城，把冈崎城让给信康，信康于1570年正式成为冈崎城主。信康元服后，拜领岳父织田信长名字中的“信”字，改名为松平信康。

信康于1572年完成初战，此后一直对抗武田军，立下了不少战功。1575年长筱合战作为大将出阵，表现极为出色。连德川家康也感动地说：“真是一员勇将！就算是对抗武田胜赖的十万大军也没什么可怕的！”（《大三川志》）1577年8月的远江横须贺之战中，松平信康负责殿后，武田军始终没能突破大井川德川军主力安全撤退。大久保彦左卫门在《三河物语》中则把信康描写成一位典型的武将。德川家的家臣们都感到欣慰，觉得家康后继有人。

传说1600年关原合战时，德川秀忠率领的德川大军被真田昌幸拖住，没能及时赶到关原战场。德川家康当时便回想起信康，并大怒道：“如果长子还在，怎么可能会搞成这样！”信康的弟弟秀忠、忠吉的初战确实都远不如信康。

爱国爱家重视亲情 辅佐父亲共建平安

在战国乱世中，父子背叛兄弟相残极为正常，很少有人重视亲情，但松平信康却极为重视亲情。长筱合战前德川家与长筱城主进行交涉时，长筱城主提出让松平信康的姐姐龟姬下嫁自己儿子奥平信昌的条件，在战国时代利用婚姻拉拢同盟实为稀松平常之事，但重视亲情的信康却坚决反对，不愿姐姐为了家族的利益牺牲自己的幸福。

德川家康的二子于义丸（结城秀康）的母亲是出身卑微的侍女，因此家康坚持不肯与自己的骨肉相认。而重视亲情的信康却于1576年父亲来到冈崎城时，特意把于义丸放在门口，让他高喊“父亲”。发觉信康目的的家康立即起身而走，信康跪在地下抓住家康的衣服苦苦哀求，终于说服了德川家康，家康第一次抱起于义丸，并把他放在自己腿上。在战国时代，有无数兄弟为争夺家督之位手足相残，很少有人会把异母兄弟当做亲人，而信康却完全不考虑自己的利益，使异母弟弟得到应有的父爱，这一举动更使德川家上下感动。

松平信康在二吴城自尽时，原本负责介错的是服部半藏，但因为对信康的仰慕使这位身经百战的勇士不忍下手。服部半藏泪流满面迟迟不能出手，只得让负责检验尸体的天方道纲代为介错。

三河星陨信康自尽 众说纷纭真相难明

信康的母亲筑山殿是今川义元的侄女，一直把信长视为仇人，与信长之女德姬关系颇为紧张。1579年，大贺弥四郎私通武田谋反事件后，德姬给父亲的书信提到信康脾气暴烈，经常胡作非为：在节日时带领手下射杀正在舞蹈的百姓；在打猎时逮捕一名僧侣，并把他绑在马后拖死；因为德姬生下了两个女儿，竟然剖开孕妇的肚子检查胎儿的性别。这些罪状并不可信，也并不并不是导致信康自尽的主要原因，多半只是强加之罪。信长得知此事大怒，负责与织田家交涉的酒井忠次未能说服信长庇护信康。德川家家臣几乎全部反对信康自尽，甚至出现了主张与织田家解除同盟的呼声。负责教育信康的老臣平岩亲吉竟然建议用自己的首级让信长息怒，宽恕信康，但被德川家康驳回。8月29日，筑山殿被押解到二吴城的途中被杀害。10月5日，被关押在二吴城的信康自杀身亡。享年21岁，法名腾云院殿隆严长越大居士。松平信康自杀后，数名家臣因为仰慕主君纷纷自尽。

而只因德姬与信康关系不和、筑山殿私通武田家，信康自尽让人难以理解，因此信康之死出现了多种说法。最为常见的说法就是受到母亲的连累，信康为了保护父亲和国家自杀。

还有一种说法是信长因为觉得信康比自己的儿子信忠而为优秀，为了确立后人的统治地位，先下手为强为儿子除掉障碍。这种说法则毫无证据，只是一个带有感情色彩的民间传说。

父子不和之说是最近比较流行的说法，这一说法认为导致信康之死的真正原因是父子不和。家康派遣酒井忠次为使拜见信长，信长并未提出信康自尽的命令，只是说让家康按自己的想法去做。信康被流放时，家康为了禁止信康与冈崎众联络派遣自己的旗本众守卫冈崎城，并要求冈崎的家臣们上交并未内通信康的誓文，最终家康下令信康自尽。而导致悲剧的原因则是在此时，信康经常违背父亲的命令，轻视信长，痛恨亲近信长的家臣。

另外一种比较令人信服的说法则是派阀抗争说。在信康自尽前，德川家出现了派阀相争的苗头，经常伴随德川家康征战南北的滨松派，虽然不必亲自出战但却必须从后方不断提供支援，并负担与信长进行外交的冈崎派，两派逐渐对立导致德川家逐渐走上分裂。为了保证内部团结，站在滨松派一边的德川家康不得不忍痛割爱，下令冈崎派首领松平信康自尽。这一事件与武田家武田义信事件略有相似，并传出了“流放家康”未遂的说法。在信康自尽后，很多冈崎派的家臣受到了惩罚，还有不少家臣逃亡，家康在这场父子之争中取得了胜利。虽然这种说法有一定可信度，但家康在事件前后的表现，以及信康的为人却依然使人对此说法感到怀疑。



松平信康

まつだいらのぶやす：1559年—1579年。德川家康嫡男。通称次郎三郎。母亲濑名（筑山殿）是关口亲永的女儿，今川义元的侄女。1562年与信长之女德姬成婚，元服后改名为信康。后因德姬与筑山殿、信康不和，德姬交给信长的信中揭露筑山殿与武田胜赖私通，被信长下令自尽。尽管家中尽是反对的呼声，但家康依然坚决执行信长的命令，信康于1579年9月15日自尽。

松平信康年表

时代	战国时代—安土桃山时代
生日	1559年4月13日
死没	1579年10月5日
改名	竹千代、信康
别名	次郎三郎、冈崎三郎、德川信康
戒名	腾云院殿隆严长越大居士
墓所	成道山松安院大树寺、若宫八幡宫、静冈县清泷寺、江净寺
主君	德川家康
氏族	松平氏
父母	父亲：德川家康；母亲：关口亲永之女濑名
兄弟	结城秀康、德川秀忠、忠吉、武田信吉、忠辉、德川义直、德川赖宣、德川赖房
妻子	正室：织田信长之女：德姬
侧室	浅原昌时之女
子女	登久姬（小笠原秀政正室）、熊姬（本多忠政正室）



以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：对于过去的6月份，最难忘的回忆是什么？E3？还是世界杯？又或者......



话题2：谈谈自己对任天堂N3DS的看法，以及对索尼的PSP2有哪些期待。

（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）





北京市东城区安外邮局75号信箱　100011

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 编辑部 收

寄件人 ....

来信类型：☐闯关族的家　☐龙哥热线　☐投稿　☐应聘　☐其他



低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR279.doc 下载电子回函，
填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

Q Q：

E-mail:

地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价

我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、三大厂商发布会&猴子评论
☐ 发布会很详尽，评论独到 ☐ 感觉平平 ☐对评论部分有不同看法

4、2010年E3展报道汇总
☐ 很全面，很精彩 ☐ 部分内容不太满意 ☐ 实在没有阅读价值

5、游戏新闻眼
☐ 新闻报道很全面 ☐ 时效性方面欠缺 ☐ 新闻形式需要改变

6、闯关族的家
☐ 内容更加丰富多彩了 ☐ 还需扩充页面 ☐ 回复得不够有趣

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题数量太少 ☐回答不够准确

8、攻略（本期《异度之刃》）
☐ 不繁琐，非常实用 ☐ 实用尚可，缺乏可读性 ☐ 毫无用处

9、特稿（主机机能、世界杯）
☐ 很有创意，内容新颖 ☐ 创意很好，内容缺乏 ☐ 空洞无味

10、对于本期奖品的看法
☐ 很好，都想要 ☐ 希望数量种类再多一点 ☐ 都没兴趣

11、对于本期漫画连载《古墓丽影》的看法
☐ 很有趣，支持连载 ☐ 支持漫画，但对本期不感兴趣 ☐ 根本不看

12、对于本期光盘影像增加psp支持播放的看法
☐ 观看更加方便，画质很好 ☐ 画质达到真正高清 ☐ 多此一举

本期奖品

详细填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，每期将诞生50名获奖者。本活动奖品数量众多，每期都会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



精美PSP抱枕



《捉猴》主题页沙滩垫



PS3 logo T恤衫



PSP2000/3000（壳＋包套装）

酷玩e代 总值50元代金券



《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

DVD影响内容

- ●E3展会（最新游戏视频）

阵亡统计(PS3/360)/孤岛危机2(360)/死亡空间2(PS3/360)/恶魔三人组(PS3/360)/DJ 英雄2(PS3/360)/辐射 新维加斯(PS3/360)/最终幻想 光之四英雄(DS)/GT赛车5(PS3)/哈利波特 死神的圣物(PS3/360)/Ilomilo(360)/黑手党2(PS3/360)/漫画英雄VSCAPCOM 3(PS3/360)/海豹突击队4(PS3)/腐尸之屋(360)/幽浮(360)/刺客信条 兄弟会(PS3/360)/像素垃圾 射手2(PS3)

- ●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《变形金刚 塞伯坦之战》唤醒儿时的记忆
《异度之刃》神骸上的人机战争

- ●E3展会特辑：

XBOX360新机型及体感演示会
任天堂新主机3DS发布会精选



- ●FIFA2010 南非世界杯猜想
- ●斗剧欣赏（国内外街机赛事）

《超级街霸4》旧角色顶上决战（特典版）

- ●格斗道场（格斗游戏技巧讲堂）

《超级街霸4》高手连续技教学 三（特典版）

- ●以下光盘附赠：

异度之刃原声音乐
南非世界杯主题曲(高清)
战场女武神25-26完结
NDS《洛克人zero合集》游戏



20Min 《刺客信条 兄弟会》再度冒险 《孤岛危机2》拯救纽约 拯救世界



在本次E3展会上育碧正式公布《刺客信条：兄弟会》的发售日期及相关内容，在本作中玩家将再度化身为传奇杀手Ezio并为了与圣殿骑士团战斗而前往罗马。在这次的系列最新作当中，主角将不会一人完成任务，玩家们在游戏里可以对各伙伴下达命令，并通过他们的协助来完成任务。《孤岛危机2》是孤岛危机的正统续作，在本作中玩家将穿着第二代纳米装甲，玩家将会有新的游戏体验，比如从一座建筑楼顶跃至另一建筑上，玩家可利用城市中的地形获得更多机动空间。相信本作将会给玩家带来更多惊喜！

13Min XBOX360新机型及体感演示会 掀开次世代游戏新篇章



在本届Xbox360发布会上不仅发布了新机种还展示了体感新玩法，它采用纯体感操作，能精确掌握玩家的全身肢体动作，操作更灵活。还可以透过的脸部辨识进行自动身分认证，通过手势或是语音启动与操作各种系统功能，实现科幻片中经常可以见到的自然人机介面终端。而随着轻薄静音新款式Xbox 360主机在展前发表会的正式亮相。采用新制程晶片与新设计基板的新款Xbox 360主机，机体更轻薄短小，硬盘容量扩充为250GB，规格功能与便利性全面提升。相信新款的主机很快会与我们见面啦！

0 Min 电击光盘改版 精彩不断

《电击收藏》改版啦！从本期起，电击光盘的内容会更加丰富。另外我们还附赠游戏原声音乐及剧情、经典CG等高清视频，为了方便读者随时随地的观看视频，从本期开始高清视频将支持PSP播放。如果大家还有什么想看的视频以及更好的想法都可以联系我们。相信我们的努力，会给您带去更多精彩！也请您继续关注我们的《电击收藏》！



10Min 夏日的锋芒 世界杯猜想

南非世界杯正在火热进行当中，在本期电击收藏中我们会以各队在现实世界杯小组赛中的表现，选出几个富有代表性的球队，以《FIFA 2010》为平台进行一次虚拟比赛，在游戏中将才用以现实一样的场地进行比赛，不知各支球队能否像现实比赛一样的发挥出色，究竟大力神杯花落谁家，现实与虚拟能有多大差距？还需各位读者到光盘中寻找答案吧！



10Min 任天堂新主机发布会精选 N3DS揭开神秘面纱



本届E3大展在美国洛杉矶举行，最大的看点便是新游戏设备的发布。日本老牌游戏厂商任天堂发布了最新的"裸眼3D"掌上游戏机3DS。经过几年的努力，任天堂开拓新的领域，推出创新型主机。这款全新的掌机将具有裸视观察立体画面的功能，有三个摄像头，外面两个可拍3D照片，内测有一个，还可以自行设置3D的景深程度，并能兼容DSi和DS系列的所有游戏软件功能。相信新掌机的公开，定会在游戏界引发巨大的反响，而本次我们将为您带来发布会的全部内容，来揭开3DS的神秘面纱。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

